



54

REVISTA PARA AVENTUREROS

NOVIEMBRE 2021

SOLUCIÓN COMPLETA
The CURSE of Rabenstein

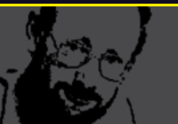
COMPLETA LA PREMIADA AVENTURA
URBAN WITCH STORY

HISTORIA DE LAS
AVENTURAS EN PORTUGUÉS

HISTORIA DE SAMUSOFT
SABOTAJE

CÓMO SE HIZO
ESCAPE FROM M.O.N.J.A.S.

INFORME
PUNYINFORM



– IN MEMORIAM –
CLIVE SINCLAIR – 1940-2021
JOHN WILSON – 1947-2021

Un libro que desgrana la historia de la mítica compañía española de videojuegos y sus miembros, narrada directamente por ellos



JUAN JOSÉ MUÑOZ FALCÓ





















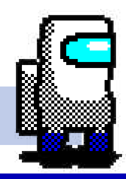
Consíguelo en:
https://bit.ly/34Sn6zW



CAAD[54]

REVISTA PARA AVENTUREROS

SUMARIO








AHORA EL CAAD EN PAPEL
CAAD
REVISTA PARA AVENTUREROS
AMSTRAD | SPECTRUM | MSX | C64 | MSDOS | ...
VIDEOJUEGOS RETRO DE AYER Y HOY
Más INFO
https://bit.ly/3aulaAQ

EDITORIAL

Estimado lector y aventurero:

Una de mis características es el optimismo. Trato de ver siempre lo positivo en cada situación, sin esconder los sucesos negativos, pues si están ahí, deben mencionarse. En la sección de Noticias de este número del **CAAD**, habitualmente trufadas de nuevos proyectos, ideas e ilusión, encontraréis esta vez algo triste: una doble necrológica. Siempre queda un regusto amargo cuando alguien apreciado se va, pero debemos recordar su legado y todo lo que nos ofreció. Con pocos meses de diferencia nos han dejado el responsable de Zenobi Software, John Wilson, y Clive Sinclair, el entre otras muchas cosas, creador del ZX Spectrum. Sirvan estas líneas como sentido homenaje a ambos, por todo lo positivo que sus creaciones nos dieron.

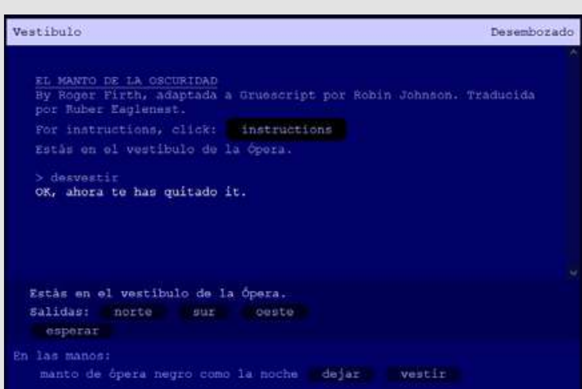
Cambiando de tercio, y mirando como siempre al lado brillante de la vida, tal y como cantaba Eric Idle, pasemos a temas más alegres. En nuestro constante afán de expansión colaborativa, contamos ahora con la ayuda inestimable del ***blog*** portugués Planeta Sinclair, cuyos comentarios de aventuras aparecerán, convenientemente traducidos, en estas tus páginas aventureras. Demos todos gracias a André Leão, su máximo responsable. Del mismo modo, también contamos con ***MathBrush***, ávido analista aventurero en IFDB de creaciones realizadas en inglés, que amablemente también se ha avenido a colaborar con el **CAAD** para que conozcamos mejor lo que se cuece más allá de la orilla del proceloso mar de las otras lenguas. La aventura no se acaba donde empieza el mar... ¡hay barcas para seguir!

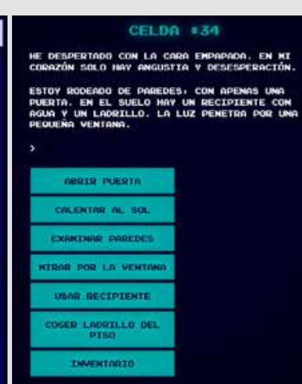
El **CAAD** tiene varias particularidades, algunas viniendo desde sus primeros tiempos, pero una de las más recientes que hemos adquirido es el esplendoroso aspecto que lucen estas páginas que lees. Obra del virtuoso de la maquetación Carlos Cabezuelo, llevan un extenso trabajo que consume gran cantidad de tiempo, así que la periodicidad el **CAAD** hace honor a lo de "aleatoria" que se indica en la página de créditos, que se puede interpretar como "cuando buenamente se pueda", algo que se cumple cuando hay contenidos suficientes (por suerte eso no es un problema) y el sufrido Carlos puede irles dando el aspecto que se merecen. En resumidas cuentas, el **CAAD** no tiene una periodicidad fija, pero creo que merece muy mucho la espera. ¿Estáis de acuerdo?

Puedo adelantar que el próximo **CAAD** contará con más informes, más comentarios, más soluciones, más noticias... en fin, más de todo, pero con suerte no más espera. ¡Nos vemos en 2022!

Juanjo Muñoz

NOTICIAS





GRUESCRIPT: AVENTURAS SIN *PARSER*

Robin Johnson (@rdouglasjohnson en Twitter) ha creado un sistema de autoría llamado GRUESCRIPT, basado en selección de opciones pero con el aspecto de una aventura de texto, con lo que se evita el teclear y por consiguiente el "síndrome de la palabra exacta". Es una opción para aquellos aventureros que no se sientan atraidos por el tecleo y las aventuras con analizador sintáctico, o *parser*. Además, ***Ruber Eaglenest*** está traduciendo al español algún juego de ejemplo y la tabla de mensajes. Tal y como dice Ruber, ***aún faltan algunos detallitos que Robin irá puliendo***. Aquí tenéis la página oficial: **https://versificator.itch.io/gruescript**

NUEVA AVENTURA SIN TECLEO

Y ya que estamos con aventuras en las que no es necesario teclear, veamos una de las últimas creaciones de este tipo, **El castillo de If**, obra de Billy Y. Fernández, que nos cuenta lo siguiente: *Suelo hacer juegos cortos y de puro hipertexto, pero en este juego me propuse "recrear" el parser a través de elecciones. Está pensado como un juego para móviles, pero en el escritorio funciona igual de bien. Es una aventura sobre el escape de Edmundo Dantés del Chateau d'If, inspirado en el conde de Montecristo*. Una aventura cortita y con unos giros sorprendentes que podéis jugar desde aquí: **https://textagames.itch.io/castillo-if**



UTILIDAD AVENTURERA PARA AMSTRAD CPC

Pedro Aznar nos cuenta sobre la utilidad para DAAD que ha desarrollado: *Me gustaría compartir con vosotros una pequeña herramienta que he creado en forma de Shell Script para macOS / Linux, que permite generar aventuras compiladas para Amstrad CPC. Permite, desde un mapa creado en Trizbort o un SCE, generar el DDB para probarlo en PC con el Intérprete, el DDB de Amstrad, el BIN de Amstrad y por último genera un .DSK preparado para usar con un emulador o un disco físico real. Es súperconfigurable con variables, y como os digo permite tener una aventura compilada para CPC en cuestión de segundos. Espero que os guste y por supuesto, sigo mejorándolo ya que lo estoy utilizando para el desarrollo de una aventura propia.* Lo podéis descargar desde: **https://github.com/pedro-aznar/DAAD-Builder-Kit**



RAYUELA DE ARENA 2021

Jorge García, uno de los organizadores, nos hace un resumen de la edición 2021: Durante el mes de de mayo se ha celebrado la cuarta edición de la Rayuela ***Jam***, una cita anual para desarrolladores de ficción interactiva y juegos narrativos de todo tipo. Durante un mes, los equipos pueden preparar su obra y presentarla. En esta edición hemos tenido una calidad muy alta con obras que van desde la ficción interactiva clásica hasta ***datagames*** tipo wiki con ***parser*** oculto, pasando por ***serious games***.

Entre las obras presentadas, se han tratado temas clásicos relacionados con la cultura española, fantasía pura, ***western***, ciencia ficción y realidad alternativa. El tema de la ***jam***, "Tras el Velo", ha dado mucho juego para que los autores podamos lanzar ideas de conspiraciones, misterios y otras locuras variadas.

La herramienta más utilizada ha sido ***Twine*** un año más, destacándose de nuevo como la más accesible para desarrolladores.

Las votaciones han sido en dos modalidades. En la categoría de votación interna, los propios participantes han elegido a **Luna**, una preciosa obra de Billy Y. Fernández, como meritoria del primer puesto. En la categoría del voto del público, ha triunfado **El Velo**, una pequeña aventura gráfica 2D. Aquí se puede consultar toda la información necesaria: https://itch.io/jam/rayuela-de-arena-2021



LA COZA DE LA POZA PARA SPECTRUM 128

La nueva creación de Furillo Productions responde por **La coza de la poza**, y se trata de una aventura dirigida por iconos al más clásico estilo de **Cobra´s Arc**, **Post Mortem** o **Starlife**, por poner algunos ejemplos añejo-patrios. Furillo Productions ya habían creado un par de videoaventuras, **Moon's Fandom Festival** y **Moon and the Pirates**, pero esta nueva creación exprime el Spectrum al emplear el modelo 128K. En cuanto al argumento, un simple viaje a una poza para abandonar un par de tortuguillas acabará teniendo consecuencias oscuras al encontrar habitantes inesperados en la poza. Además el juego incluye un muy particular sentido del humor, plenamente disfrutable, y dos versiones, en español e inglés, esta última algo más seria, quizá por la dificultad de adaptar el humor. Además, el juego viene con una "gramola virtual" para poder disfrutar de todas las tonadas.



Os podéis descargar el juego y obtener más info directamente desde su página:
https://furilloproductions.itch.io/the-doom-of-the-pond



NUEVA AVENTURA GRÁFICA DE POSTMODERN ADVENTURES

El autor de **Urban Witch Story, Dead Dimension** y **Billy Masters Was Right** —comentada y analizada la primera en este **CAAD**, y mencionadas todas ellas en el **CAAD 52** — está ahora con una nueva aventura desarrollada mediante AGS, llamada **Nightmare Frames**. El objetivo es localizar una terrorífica película perdida a través del Hollywood de los 80, e incluso de un pueblo fantasma. Aquí tenéis la página de Postmodern, para que no os perdáis detalle: https://postmodernadventures.itch.io/

MYSTERY CITY, AHORA EN ESPAÑOL



https://rbiondi.itch.io/mystery-city

Ya está lista la versión 1.0 de **Mystery City**, la aventura ***noir*** de Rogério Biondi. Además de en inglés y portugués, ahora también es posible jugarla en español gracias a la traducción realizada por Federico Jerez. Está disponible para MSX2 y Spectrum Next, y hay versiones experimentales sin gráficos para tres modelos más de ordenador: Spectrum 48K, MSX y Commodore 64. Rogério nos adelanta que una versión para PC bajo MS-DOS y con gráficos VGA está en desarrollo.

PUNYINFORM V3.0

CAAD nuevo, versión nueva de ***PunyInform***... y a veces más de una, pues ya van varios meses con su versión propia. El 20 de septiembre salió la 3.0 de esta rápida y compacta librería para crear aventuras de texto en máquina-Z, especialmente pensada para añejos ordenadores de 8 bits. No os perdáis el informe de este mismo **CAAD** redactado por Fredrik Ramsberg. https://github.com/johanberntsson/PunyInform/



NUEVA VERSIÓN DE LA **ORIGINAL**

tranqui69 se halla inmerso en la creación de una muy particular revisitación de **La Aventura Original** de Aventuras AD, que contará con gráficos animados a pantalla completa y efectos de sonido. La ventana de texto estará superpuesta a la imagen mediante una semitransparencia. ¡Realmente hay expectación!

RELEASE 5 DE LA AVENTURA **ZHL**

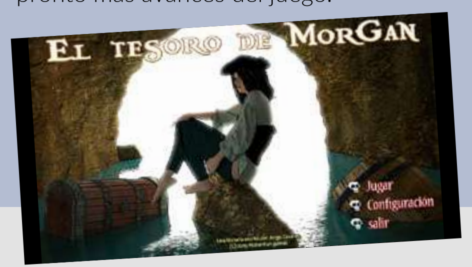
KMBR ha seguido trabajando en su aventura **ZHL** versión Spectrum, comentada en el anterior número del **CAAD**, y el 3 de abril lanzó la ***Release*** 5. Quizá a los lectores angloparlantes del **CAAD**, que los hay, les interese saber que ahora **ZHL** también está disponible en inglés. Podéis conseguir ambas versiones así como el código fuente del juego desde aquí: https://github.com/saimazoom/ZHL-/releases/tag/5.0

CREA HISTORIAS INTERACTIVAS CON *TEXTURE WRITER*

Empleando una interfaz totalmente gráfica con la que no es necesario programar nada, ***Texture Writer*** permite crear historias interactivas. El funcionamiento de las historias resultantes es simple: Tenemos unas acciones que podemos arrastrar a partes resaltadas del texto para combinarlas con ellas. Su página está en https://texturewriter.com/projects y tienen un tutorial en vídeo aquí: https://www.youtube.com/watch?v=ST_Lcgosxks

EL RETORNO DE JORGE CASARES

Distribuida en su momento por la **Bolsa del CAAD**, **Khurdian** fue la primera aventura ***amateur*** para PC que incorporaba gráficos VGA, siendo el autor de la misma Jorge Casares a través de su sello Iceberg Software. Tras una muy larga pausa creativa, Jorge vuelve a la carga, con una creación que lleva al menos un lustro de desarrollo, y que tiene el título provisional de **El tesoro de Morgan**. Según Jorge, ***sigo con mi filosofía de no mostrar apenas nada hasta que esté casi acabado o en fase de testeo. El título lo cambiaré pero de momento todavía lo estoy decidiendo***. Esperemos ver pronto más avances del juego.



ADVENTURON VS NGPAWS

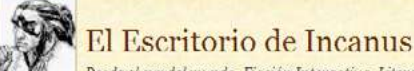
Se comentó por ***Dwalin*** en el grupo RetroAventuras de Telegram la posibilidad de realizar una comparativa entre los sistemas de creación de aventuras **ngPAWS** y ***Adventuron***, al estilo de las realizadas en el añejo **CAAD 26** con los ***parsers*** de la época CAECHO?, NMP y SINTAC. ***Uto*** la resumió del siguiente modo: ***Yo te la hago en una línea: Adventuron —> más amigable, ngPAWS—> más potente y flexible***. A ello añadió jocosamente que ***así no se llena el fanzine de páginas y no se muere el maquetador***. Y no le falta razón en ninguna de las dos afirmaciones, porque morirse no creo, pero una embolia casi le entra al pobre Carlos cada vez se nos pasa la fecha estimada de entrega...

TORREOSCURA EN INGLÉS... ¡Y EN FÍSICO!

En el momento de escribir estas líneas se están ultimando los detalles para el lanzamiento de la versión en inglés de **Torreoscura**, la obra de Bieno Marti cuya versión española ya fue comentada por partida doble en el **CAAD 52**. El proceso no ha estado exento de accidentes, ya que a la baja por falta material de tiempo de Nich Campbell como corrector de textos (recordad: siempre, siempre, siempre es indispensable la revisión por un hablante nativo) se unieron las pequeñas diferencias entre los intérpretes español e inglés del DAAD, que hicieron que algunos detalles de las rutinas externas que se encargan de la música de fondo en Spectrum tuviesen que ser reubicados. En este momento se puede afirmar con casi total seguridad que habrá edición física en cartucho de la versión de Commodore 64 (con los dos idiomas) y están en estudio posibles ediciones también físicas del resto de ***ports***.

INCANUS Y CÓMO HACER AVENTURAS

Si en el anterior número del **CAAD** se habló sobre tres interesantes ***blogs*** aventureros, en este **CAAD** presentamos otro más, obra de Sebastián Armas, más conocido por los lares aventureros como ***Incanus***, y que muy propiamente se denomina ***El Escritorio de Incanus***. Además, no solo trata de aventuras; como el mismo ***blog*** indica en su subtítulo: ***desde el sur del mundo, Ficción Interactiva, Literatura y Letras en general***. Destaquemos una serie de seis artículos acerca del proceso de creación de una aventura, tratando los siguientes puntos: motivación e inspiración, argumento e historia, mapa y localidades, objetos y personajes, puzles, y finalmente, literatura y complementos. No perdáis la ocasión de echarle un vistazo en https://incanus-escritorio.blogspot.com/





EL **ENCIERRO** DE *INCANUS*

Hablando de ***Incanus***, conozcamos detalles de su más reciente obra —titulada ***Encierro***— directamente de su autor: ***Este es mi decimotercer relato publicado y es mi primera aventura programada en Inform 6 con INFSP. Se trata de un relato interactivo de costumbrismo, fantasía y ciencia ficción; vives en tu apartamento, confinado por una pandemia y buscando alguna manera de romper el encierro***. Está disponible para descarga en ZIP así como para jugarla directamente en navegador en su página web, aquí mismo: http://www.caad.es/incanus/encierro.html

PCDAAD, INTÉRPRETE PARA VGA256

Volviendo al antes mentado ***Uto***, mencionemos que ha creado un nuevo intérprete para el DAAD que funciona en PC VGA, pero que en lugar de estar limitado a 16 colores como el original de Aventuras AD, acepta gráficos a 256 colores. El bautizado PCDAAD ya ha dejado sus versiones beta y va por la 1.1, empleando el sobrenombre de "Barry". Destaquemos que ***Uto*** trata de aprovechar lo que ya esté hecho, y al respecto ha manifestado que ***he decidido usar los fonts de SINTAC, me vienen mejor que los de NMP y ya está hecho***. Aquí nos podemos descargar la última versión de PCDAAD: http://ngpaws.com/downloads/DAAD/PCDAAD/

TRISTES DESPEDIDAS

El 31 de mayo falleció el responsable de Zenobi Software, John Wilson, más conocido en el mundillo aventurero como *The Rochdale Balrog*. Alguien querido y respetado por la comunidad, su trabajo quedará siempre entre nosotros. *Peace perfect peace*.



Como las desgracias nunca vienen solas, unos meses después, el 16 de septiembre, también nos dejó Clive Sinclair, el inventor británico creador entre otras muchas cosas del ZX Spectrum, el ordenador aventurero más prolífico. Aunque ya no estén entre nosotros, mientras les recordemos ciertamente seguirán ahí.



AVENTURA HOMENAJE A CLIVE SINCLAIR

Fran Kapilla, a través de su sello Sequentia Soft, ha creado un juego en homenaje al recientemente fallecido Clive Sinclair. Disponible en español e inglés, es una aventura de texto por opciones titulada **SINCLAIR 1: El camino comienza** (o **SINCLAIR 1: The trail Begins** en la lengua de Shakespeare). Ha sido desarrollada empleando el sistema ***MuCho (Multiple Choice Adventure Engine)*** de Jari Komppa, e interpretas a un joven Clive Sinclair de 18 años, a punto de tomar la primera gran decisión de su vida. En palabras de Fran es un homenaje personal pero también ***es un homenaje colectivo porque son muchas las personas que estos días han creado sus dibujos, juegos y señales de todo tipo en reconocimiento al genio que llevó los distantes (y carísimos) ordenadores de comienzos de los 80 a cada hogar, de manera cercana, asequible y práctica, dando pie a una nueva era del acceso a la informática.*** Desde aquí podéis jugarlo directamente en un navegador o acceder a la descarga del juego:

https://sequentia-soft.itch.io/sinclair-1-the-trail-begins-spanish



HISTORIA DE LAS AVENTURAS EN PORTUGUÉS

Por Rogério Biondi

Para entender el desarrollo de los juegos de aventuras en portugués, primero necesitamos conocer un poco la escena de la microinformática tanto en Portugal como en Brasil.

Hay un dicho popular que dice "Brasil no es un país para aficionados", lo que tiene mucho sentido para muchas cosas, incluida la producción de juegos electrónicos. A principios de la década de 1980 se vendieron varias familias de ordenadores, pero todavía pocas personas estaban interesadas en tener un microordenador en sus hogares. TRS-80, Apple II, ZX-80, ZX-81 e incluso el primer IBM-PC entraron en oficinas y fábricas. Fue entonces cuando dos familias se ganaron el corazón de la mayoría de los brasileños: El ZX Spectrum y los MSX.

HISTORIA DE LAS AVENTURAS EN PORTUGUÉS

Los clones de la familia ZX81 y Spectrum fueron producidos por Microdigital en Brasil en 1983 como productos de nicho, seguidos por el ZX Spectrum (TK90X en 1985 y el TK95, una versión mejorada, el año siguiente), que tuvieron más éxito con el público en general. Los MSX, en cambio, fueron vendidos ampliamente por Sharp y Gradiente, fabricantes consolidados en el sector de la electrónica (TV y Audio), que ya contaban con canales de distribución propios, así como acuerdos a nivel nacional con grandes tiendas y revistas. Esto contribuyó significativamente a extender el estándar por todo el país y sus ordenadores llegaron a los hogares de muchas familias brasileñas en la Navidad de 1985.

Era un mercado en expansión, con algunos entusiastas que se reunían con frecuencia para compartir experiencias, intercambiar información y, principalmente, duplicar casetes y disquetes. La poca literatura especializada era escasa y se publicaba en otros idiomas. En Brasil, el acceso a revistas importadas como ***Crash*** o ***Microhobby*** era poco común, pero a principios de la década de 1980 surgió ***Micro Sistemas*** , la primera revista totalmente nacional, publicada en portugués y que ayudó a formar toda una generación de entusiastas de los microordenadores.

En Portugal es difícil determinar cuándo comenzaron los juegos de aventuras, pero existe el consenso de que la primera aventura de texto se produjo para los ZX Spectrum. También hubo clones y productos licenciados, vendidos en el país por Timex Computer e Investrónica, de España.

Ahora que sabemos más sobre aquella época, ¡vayamos a los juegos!



Proyecto Pergaminho

Es un proyecto luso-brasileño que tiene como objetivo catalogar todas las aventuras en portugués. Idea e investigación son de Filipe Veiga, con la concepción, implementación y apoyo de Renato Degiovani.

http://tilt.net/perg



Anuncio del TK90X, clon del ZX Spectrum producido en Brasil en 1985. Fuente: reproducción - anuncio de revista.





1983-85: los inicios

En 1983, **Aventuras na Selva** fue publicada en el número 23 de la revista *Micro Sistemas* para los ordenadores ZX81. Originalmente fue el primer proyecto brasileño de juego comercializado como producto completo, con casete, manual impreso y expositor para la venta en quioscos. Era un formato innovador e interesante, ya que la cinta de casete adjunta a una publicación impresa no pagaba impuestos. El autor fue Renato Degiovani, uno de los pioneros en la creación de juegos en Brasil, pero su propuesta fue rechazada por la redacción de *Micro Sistemas*, que prefirió publicarla como un listado en la revista para que los jugadores la tecleasen. Sin embargo, el formato propuesto por Degiovani se convirtió en una práctica recurrente en años posteriores, con la inclusión de cintas, discos compactos y DVD en revistas.

El juego cuenta la historia de un accidente aéreo en el que el jugador cae a la jungla con su avión y debe escapar de la selva, enfrentándose a muchas dificultades, como sed, animales salvajes o indios

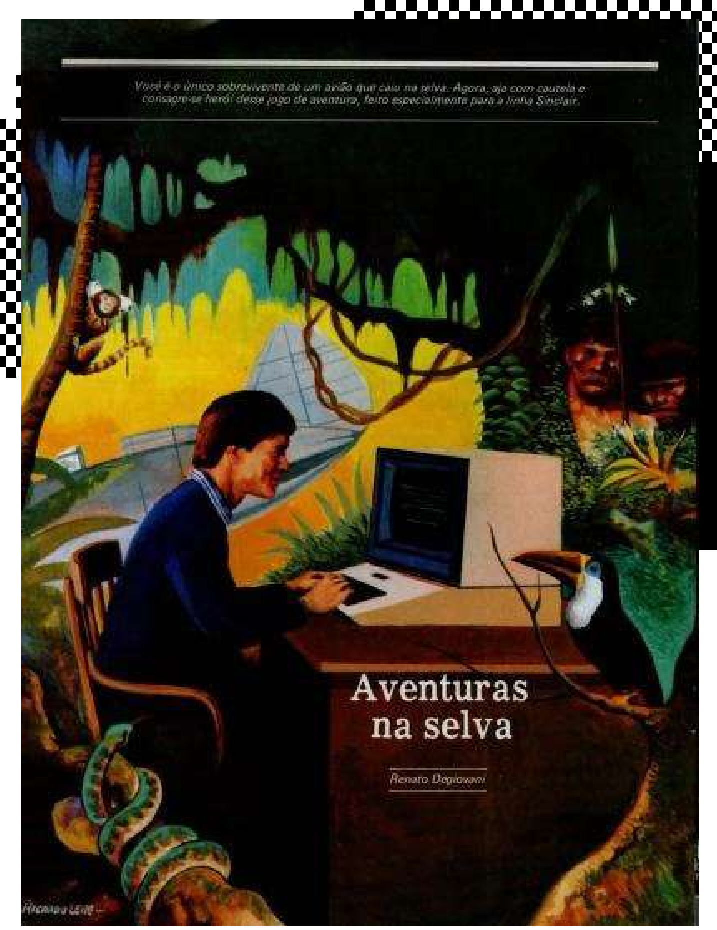
caníbales, y teniendo que resolver diversos problemas de supervivencia, encontrando rastros de civilizaciones antiguas y un supuesto tesoro. El juego tiene casi 40 años y trata sobre problemas que lamentablemente todavía existen en Brasil, como la deforestación y los incendios.

Degiovani, que comenzó como colaborador de la revista, se convirtió en asesor técnico y finalmente en editor. Le gustaba el desarrollo de juegos, en particular las aventuras. Con el paso del tiempo, su influencia se notó cada vez más en la línea editorial de ***Micro Sistemas***.

En 1984 tuvo lugar el primer lanzamiento del género en tierras portuguesas, a través de Astor Software, una distribuidora de Lisboa. Escrito por J.P. Fragoso, el **Jogo de aventura**, como se llamaba, está actualmente perdido y los historiadores informáticos todavía están buscando una copia preservada.

Mientras tanto, en Brasil, existió la denominada ***Reserva de Mercado***, la primera ley de tecnologías de la información del país con el objetivo de incentivar la inversión en el sector. La regulación causó más daño que promoción, ya que las importaciones fueron restringidas en muchos casos. Ese mismo año, con el éxito de **Aventuras na Selva**, ***Micro Sistemas*** publicó **Serra Pelada**, un nuevo juego del mismo autor para los ordenadores ZX81, que trataba la minería de oro en Brasil. El lugar homónimo estaba en su apogeo y muchos buscadores se dirigían allí en busca de fortuna. El juego contaba la historia de João Dente de Ouro, un buscador de oro que encontró una pepita de 3 kilogramos llamada ***Dívida Externa*** (deuda externa) y que desapareció misteriosamente. Una cosa era segura: la pepita todavía estaba en el campamento minero, en algún lugar, y el papel del jugador era salir de allí y encontrar fortuna enfrentándose a elecciones morales. De un modo similar a **Aventuras na Selva**, el juego trató temas que aún son actuales en Brasil, como la devastación del medio ambiente y la corrupción.

En 1985, **Aventuras na Selva** fue ampliado, mejorado y rebautizado como **Amazônia**, comercializado por Ciberne Software para MSX. El mapa del juego se amplió y se añadieron más bloqueos, recibiendo una nueva pantalla de carga. El proyecto inicial para comercializarlo como producto completo se llevó a cabo parcialmente, tardando otros 25 años en materializarse por completo. Curiosamente, los ordenadores Expert y HOTBIT de la familia MSX fueron fabricados en la Zona Franca de Manaos, un polo industrial establecido en el Estado de Amazonas, la misma región donde se desarrollaba el juego. Las pruebas fueron realizadas por Divino Leitão, colaborador y coordinador

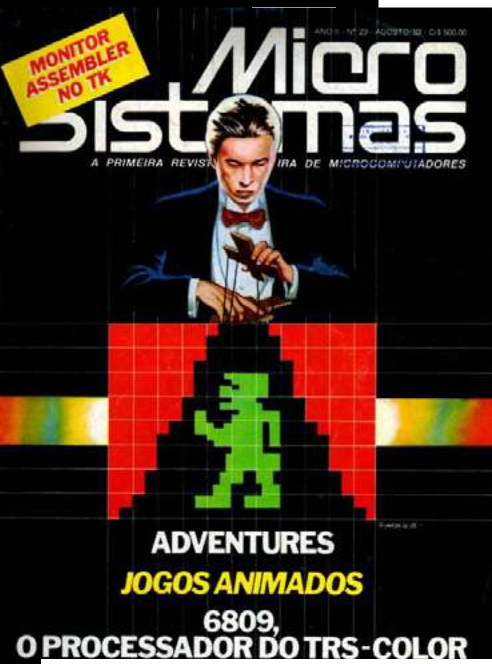


Número 23 de ***Micro Sistemas***: **Aventuras na Selva**. Fuente: blog.retinadesgastada.com.br

En 1984 tuvo lugar el primer lanzamiento del género en tierras portuguesas, *Jogo de aventura*, a través de Astor Software, una distribuidora de Lisboa, escrito por J.P. Fragoso.

de la revista ***Micro Sistemas***, así como desarrollador de juegos como **Cavernas de Marte**, **Valkirie** o **Pinball**, entre otros. Junto con **Amazônia** surgió una herramienta de creación de aventuras llamada ***Sistema Editor*** que ha evolucionado con el tiempo y todavía se desarrolla hoy, bajo la denominación ***Genesis***.

Revista brasileña *Micro Sistemas* y su icónico número 23, donde se abordo por primera vez el tema de las Aventuras interactivas con la publicación de *Aventuras na Selva.*



Pantalla de **Serra Pelada** con el mapa de la ciudad y la mina. Versión MSX.



En ese mismo año, en Portugal, Astor Software lanzó **O Segredo dos Templários**, creado con el software ***The Quill***, donde el jugador está en busca del Santo Grial explorando una antigua mansión que perteneció a la orden de los caballeros, gracias a recibir una pista. Es una aventura de texto que aborda temas de aventura y misterio, basada en mitos y leyendas sobre el tema.

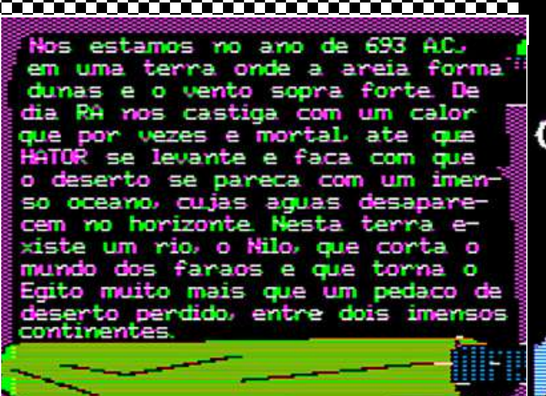
1986-1989: el apogeo y la piratería

En 1986, Stratus Software produjo la excelente aventura con gráficos **O Enigma dos Deuses** para Apple II . El juego fue distribuido por Ciberne Software, creado y desarrollado por el dúo Fernando Leibel y Frederico Liporace. Las pruebas fueron realizadas por Divino Leitão. La historia tiene lugar en el antiguo Egipto y el jugador es Hassan, el elegido para salvar la tierra de los faraones de la ira de los dioses.

En este mismo período, la aventura **Avenida Paulista** de José Maurício Bussab fue lanzada para MSX por Sysout. Era un juego surrealista de temática fantástica que transcurría en varios lugares reales de la ciudad de São Paulo, entre ellos el ***Museu de Arte de São Paulo*** (MASP) y el Center 3, un conocido centro comercial inaugurado en 1963. En el juego, una de las personalidades más importantes de la ciudad corre peligro: el director del MASP. Una bruja tomó el control de su cerebro y al decir cuatro palabras

Pantalla de inicio de **O Enigma dos Deuses.** Lanzada para Apple II en 1986.

Pantalla de introducción del juego **O Enigma dos Deuses.**





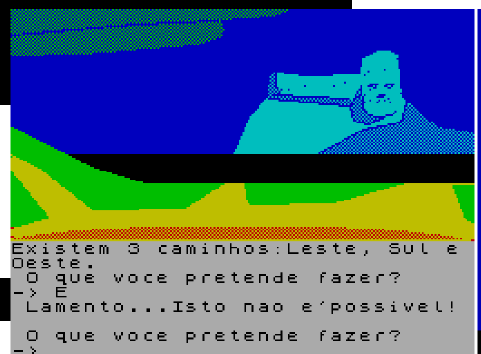
mágicas, le convertirá en una cabra dorada. El objetivo del jugador es subir a lo más alto del MASP para evitar que esto suceda, evitando de paso una nueva malversación de la colección intelectual brasileña.

El cortometraje animado ***The MASP Movie*** se proyectó el mismo año. La película generó cierta repercusión, recibiendo premios en el ***Festival Rio Cine*** (Río de Janeiro). Ambos tenían similitudes, pero Bussab confirmó que el juego no tenía nada que ver con la película, sino que estaba inspirado en los juegos de mesa. Probablemente, ambas obras compartieron el mismo sentimiento que marcó a los brasileños en ese momento. También fue la primera aventura nacional con una interfaz contextual operada por menús. El autor adap-

En 1986, Stratus Software produjo la excelente aventura con gráficos O Enigma dos Deuses para Apple II . La historia tiene lugar en el antiguo Egipto

Pantalla de **A Lenda da Gávea.** Versión ZX Spectrum. Versión original editada por Luiz Fernades de Moraes.

Pantalla de carga de aventura **Talismá.**





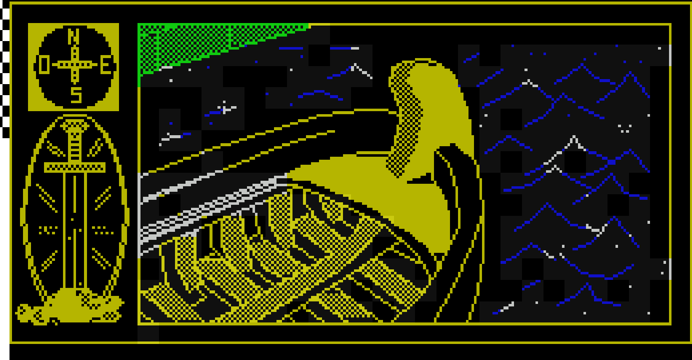
tó este concepto desde la primera versión de **Avenida Paulista**, lanzada el año anterior (1985) para el TRS-80, antes de que Lucasfilm introdujera esta novedad en su primera aventura ***Point & Click***, **Labyrinth**.

También en 1986, se lanzó en Europa la aventura **Mad'in Ca$hcais**, de João Costa Pereira y Virgilio Silva, que sigue siendo hoy una aventura de texto (con gráficos creados empleando ***The Illustrator***) que recuerdan los jugadores portugueses. Es un juego de comedia donde el jugador asume la personalidad de Clive Sinclair, quien debido a que usa anteojos, no puede lidiar con el infame Lenslok para jugar a **Elite**. Lenslok era un controvertido mecanismo de protección anticopia que se empleaba en algunos juegos de aquel tiempo, pero que causaba más problemas que su función de impedir la labor de los piratas. De esta forma, ***sir*** Clive va a Cascais, Portugal, para obtener una copia desprotegida. El juego se vendió en una tienda de Cascais y, debido a la acción de los piratas, pronto se extendió por todo el país.

En 1987 **A Lenda da Gávea**, creada por Luiz Fernandes de Moraes fue editada por STOP Informática para el ZX Spectrum y sus clones (TK90X y TK95). La ***Pedra da Gávea***, en Río de Janeiro, siempre ha sido un lugar rodeado de misterios, visitado por escaladores y rodeado de leyendas urbanas. Se decía que la enigmática formación rocosa era un punto de visita para extraterrestres. Otra leyenda data del siglo XIX, cuando don Pedro I, emperador de Brasil, recibió un informe del padre Benigno da Cunha que decía que había inscripciones de una civilización antigua sobre la piedra. El juego fue creado originalmente en GAC (***Graphic Adventure Creator***), convertido al ***Sistema Editor*** y luego ampliado por el propio Renato Degiovani para los MSX.

En el mismo año 87 apareció la aventura portuguesa más aclamada, **Talismã**. Fue creada por José Antunes, con

En el mismo año 87 apareció la aventura portuguesa más aclamada, Talismã. Fue creada por José Antunes, con la colaboración de Moutinho Pereira.



Pantalla de la aventura portuguesa **Talismá**.

la colaboración de Moutinho Pereira, ambos periodistas que trabajaron para el ***Diário de Notícias*** en Portugal. Antunes creó y desarrolló el juego, mientras que Moutinho realizó las pruebas y ayudó a mejorarlo. En el juego, un talismán se rompió en cuatro fragmentos. Un Caballero del Grial es enviado por el arcángel Gabriel para encontrarlos, reunirlos y llevarlos a un lugar específico, restaurando así el equilibrio del mundo. El juego contaba con gráficos de gran calidad y pasaba por lugares históricos y monumentos conocidos por los portugueses. La repercusión en su momento fue grande, con análisis y pistas publicados por varios medios impresos, entre ellos ***Computer Magazine***. La publicación de **Talismã** marcó el apogeo de las aventuras portuguesas.

Una serie de aventuras europeas para ZX Spectrum y MSX llegaron ilegalmente a Brasil, y los brasileños tuvieron el primer contacto con los juegos de varias compañías españolas como Topo Soft, Zigurat, Opera Soft o Dinamic. Entre ellos se encontraban **Cobra´s Arc**, **Post Mortem**, **Don Quijote** o **La Aventura Ori-**

Pantalla de **O Conde de Monte Cristo.** La ubicación de los gráficos en la pantalla, debajo de los textos, era inusual.

Pantalla de inicio de **A Maldição de Vila Sinistra.**



ginal entre otros. Debido a la *Reserva de mercado* (una política proteccionista gubernamental), el concepto de *software* como producto, en ese momento, aún no era lo suficientemente claro. No hubo representantes de esos desarrolladores en el país y prácticamente todos los juegos extranjeros llegaron a través de copias piratas. La piratería en Brasil se convirtió en un negocio rentable durante varios años, mientras que los desarrolladores brasileños sufrieron los reveses de varios planes económicos. La inflación en Brasil fue altísima, alcanzando el 363,41% ese año. Al año siguiente, el 980,21%, y en 1989, un espectacular 1.764,83%, algo impensable hoy en día. A efectos comparativos, la inflación brasileña en 2020 fue del 4,38%.

En ese momento surgió otra leyenda urbana: **Palhada City**, una aventura irreverente, inicialmente planeada como una trilogía que nunca llegó a concretarse. Retrataba la deplorable situación del país. El producto fue anunciado en las principales revistas de informática y luego desapareció sin dejar rastro ni copias, convirtiéndose en una auténtica rareza. Hace unos años apareció en Youtube una solución del juego (y más tarde el mismo juego) posteriormente considerada falsa por el autor, Rogério Belarmino. El juego permanece perdido y quizás todavía sobrevive en algún disquete o casete en un cajón olvidado.

Tres juegos fueron producidos por el grupo PISC (***Programas Inteligentes para o Seu Computador***), ubicado en el estado de Ceará, al noreste de Brasil. Los integrantes fueron Keyton Cabral, Márcio Ramos, Marcelo Campos, Cláudio Campos, Deodoro Filho y Gustavo Santos. Sus juegos se caracterizaron por el buen humor y las soluciones creativas.

Castelo Negro es una aventura con gráficos publicada en 1986. En la narrativa, el jugador debe buscar una entrada a Castelo Negro, donde se ha ocultado un gran tesoro.

A Maldição da Vila Sinistra es otra aventura con gráficos, publicada en 1988, en la que hay que desentrañar el misterio de un pueblo abandonado.



A Maldição da Vila Sinistra es otra aventura con gráficos, publicada en 1988, en la que hay que desentrañar el misterio de un pueblo abandonado.

A Taça Mágica fue la última aventura producida por el grupo, en 1990. Un proyecto ambicioso, en el que abandonaron las cintas de casete para publicar el juego en disco. El jugador debe buscar la Copa Mágica faltante. Una aventura creativa que introdujo nuevas mecánicas de juego. Por ejemplo, en un punto en el que el jugador debe enfrentarse a un toro, el modo de juego cambia de aventura de texto a un mini-juego ***arcade***.

Tres juegos fueron publicados en Río de Janeiro por la compañía Nemesis Informática: **O Conde de Monte Cristo**, **Menphis** y **Gruta de Maquiné**, los tres del mismo autor, Carlos Fabiano do Santos.

O Conde de Monte Cristo es una aventura de texto con gráficos lanzada en 1988, inspirada en el libro de Alejandro Dumas. Un marinero, Edmond (representado por el jugador), es arrestado injustamente, víctima de un complot. En el juego, debes escapar de tu celda en la prisión y encontrar algunas sorpresas durante la aventura.

Menphis es una aventura que tiene lugar en Egipto en la década de 1920. Howard Carter encontró, después de muchos años infructuosos, la tumba de Tutankamón y una siniestra maldición cae sobre los exploradores. Publicado en 1989 para los ordenadores de la familia MSX.

Gruta de Maquiné es una aventura con temática brasileña. En ella, el

jugador debe explorar las formaciones rocosas del sureste de Brasil, desde su casa hasta la cueva, donde hay un diamante escondido muy valioso. La cueva existe y está ubicada en Cordisburgo, en el Estado de Minas Gerais y fue descubierta en 1825 por el agricultor Joaquim Maria do Maquiné, entonces propietario del terreno. El lugar está abierto al público desde 1967, pero parte de la cueva permanece cerrada, lo que despierta mucha curiosidad entre los visitantes y suscita rumores. El juego fue publicado en 1989.

En medio de la crisis económica brasileña de finales de los 80, Renato Degiovani estaba desarrollando una ambiciosa aventura, **Angra I**. Angra fue la primera central nuclear brasileña, establecida en el Estado de Río de Janeiro por el gobierno militar, en la región de Angra dos Reis. En el juego, el reactor tenía una falla y el objetivo era infiltrarse en la central, encontrar los terminales de control y deshabilitar el programa, evitando que el reactor explotara. Una vez más se abordó un tema innovador, que fue el uso de la energía nuclear. La planta aún existe y opera de manera segura, pero su construcción enfrentó muchos problemas técnicos y acusaciones de corrupción. El autor lanzó una copia de demostración del juego, que rápidamente cayó en el circuito pirata, siendo entregada y revendida, lo que le hizo recibir varias quejas de que el "juego" no estaba completo. Ante estas molestias, las dificultades del mercado y la burocracia, Degiovani decidió detener su desarrollo. Con **Angra I** terminaba una década difícil, mas muy prolífica para las aventuras brasileñas.

1990-2019: convergencia digital y conexión global

En Portugal se crearon tres juegos en este período: **Chikki Static** y **Gravidade Zero**, de Rui Mendes y António Ricardo; y **Encruzilhada do Terror**, de Nuno Cabral. Ninguno de ellos fue publicado comercialmente y, lamentablemente, no se sabe nada sobre **Gravidade Zero**.

Chikki Static es una aventura educativa en la que el jugador controla al genio Chikki, preocupado por la contaminación de la Tierra. Decide utilizar un ordenador para analizar muestras, tabular resultados y verificar los métodos de reciclaje adecuados. La preservación natural

¿Qué es Sistema Editor?

Sistema Editor fue una herramienta de desarrollo de aventuras para MSX creada por Renato Degiovani para realizar sus aventuras **Amazônia** y **Serra Pelada**. Tras ello, liberó la herramienta en su versión 3.x para que otros autores pudiesen emplearla. **A Lenda da Gavea** para MSX se creó con la versión mejorada 4.x, mientras que la versión Spectrum se desarrolló mediante el GAC. **Angra I** empleó la versión 5.x.

Unos años después, Renato portó sus juegos a PC/Windows, y también el sistema de autoría, con lo que el nombre cambió a ***Micro Aventuras***, y más recientemente, con la reedición de **Amazônia** por Bitnamic en 2020 y su adaptación a la web, adoptó el nombre de ***Genesis***. Renato sigue empleándolo y mejorándolo. Su página oficial es http://tilt.net/genesis y en su canal de YouTube, Renato tiene varios vídeos acerca de ***Genesis*** y las aventuras, como por ejemplo su edición ***Gênesis*** #20 (https://www.youtube.com/watch?v=3hEC_GoXHEo) donde habla de la historia de las aventuras y los primeros títulos aparecidos en Brasil. Renato también es el creador de ***Graphos III***, un editor gráfico para MSX. Realmente tiene muchas cosas interesantes que contar.

fue un tema que floreció en ese momento.

Encruzilhada do Terror es una aventura que comienza en un bosque, donde ocurre una fuerte tormenta y un rayo rasga el cielo. El jugador va a ese lugar para comprobar qué pasó y, a mitad de camino, cae en un agujero. Su objetivo desde ese momento es escapar vivo de las cuevas. Es una aventura creada con el GAC (***Graphic Adventure Creator***) con gráficos monocromos, pero muy bien elaborada.En los años 90, poca cosa pasó en Brasil. Destacó la popularización del CD y los contenidos multimedia, como la enciclopedia ***Encarta*** de Microsoft y el ***Festival do Minuto***, una exhibición de videos independientes de hasta 1 minuto de duración, formato que se ajustaba perfectamente



Pantalla del juego **A Maldição da Vila Sinistra** y humor brasileño. Philip Morris debería ser un productor de tabaco, ¿no?

a las restricciones técnicas de la época. En el mismo período, también aparecieron los ***Bulletin Board Systems***, proporcionando el intercambio de mensajes y archivos. Con ellos, también los primeros juegos a los que se accede en BBS a través de "puertas" (***Doors***), con un concepto muy similar a las aventuras tradicionales, juegos de texto que expandían la jugabilidad para multijugador, por turnos. Los favoritos de los jugadores en ese momento eran **Operation: Overkill II**, **Tradewars 2002** y **Pimpwars**. Desafortunadamente, no apareció ninguna evolución de este concepto en el idioma portugués en aquel momento.

Sony estaba probando la introducción del CD de música en el mercado brasileño, además de otros formatos digitales multimedia. Durante este período, apoyó el lanzamiento de **Amazônia** en versión CD-ROM, en 1994. Esta versión, para IBM-PC, contó con gráficos en formato Super VGA y efectos de sonido, siendo posteriormente lanzada para Windows.

Internet todavía estaba restringido al mundo académico. Solo profesores, investigadores y estudiantes de posgrado tuvieron acceso para consultar artículos e intercambiar información. En los años siguientes aparecieron los teléfonos inteligentes y las redes sociales. Renato Degiovani continuó a lo largo de los años con el club ***Tilt On-line***, adaptando el formato original de las aventuras y presentando propuestas como ***Micro Aventuras***, la evolución del ***Sistema Editor***, además de las aventuras **Xingú** y **Amazônia - O Resgate**, una continuación del original.

2020 - ????: ¿el renacimiento de un género?

El género de los juegos de aventuras estuvo olvidado durante mucho tiempo en Brasil y Portugal, pero en los últimos años hemos visto un renacimiento, aunque tímido, con la recuperación de herramientas conocidas, como el DAAD (***Diseñador de Aventuras AD***) y ***Genesis*** (evolución de ***Sistema Editor*** y ***Micro Aventuras***), así como el surgimiento de otros nuevos, como por ejemplo ***Adventuron***.

Amazônia tuvo una versión conmemorativa en el segundo semestre de 2020, publicada por la brasileña Bitnamic Software y su filial europea, la portuguesa Teknamic. El juego incluyó una nueva edición de la revista ***Micro Sistemas***, con nuevos artículos, y materializó la visión original de





Amazônia - Baú dos Tesouros. Juego reeditado por las compañías Bitnamic (brasileña) y Teknamic (portuguesa). Fuente: Bitnamic Software.

Amazônia - Baú dos Tesouros. Nueva pantalla de carga (2020). Fuente: Bitnamic Software.

Renato Degiovani, con una edición facsímil del libro original, manual en color y más extras para mantener a los jugadores entretenidos durante mucho tiempo.

Aunque la producción en lengua portuguesa fue menor en número que los títulos en español e inglés, se caracterizó por grandes ideas, soluciones innovadoras y un retrato de la cultura y sociedad de los países donde fueron concebidas. Todavía hay muchas aventuras recientes de las que hablar, pero ese es el tema de un próximo artículo. ¡Que la historia de los juegos de aventuras en portugués permanezca viva durante muchos, muchos años!



HISTORIA DE LAS

AVENTURAS EN PORTUGUÉS



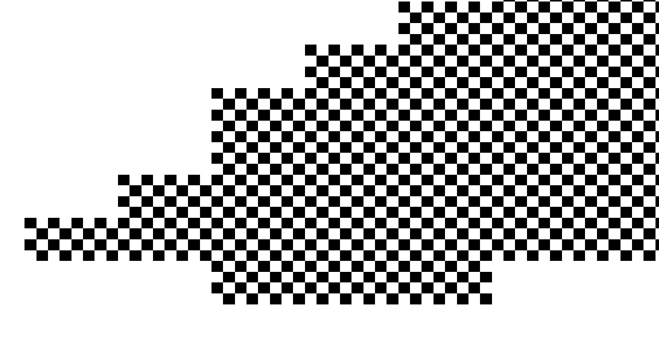
1983
1984

Aventuras na selva (br)
Serra pelada (br)
Jogo de aventura (pt)
Serra Pelada (br)

1988

A Maldição da Vila Sinistra (br)
CNA: 24 horas (pt)
O Conde de Monte Cristo (br)
Palhada City (br)





1985

Amazônia (br)
Avenida Paulista (br)
O Segredo dos Templários (pt)

1986

Castelo Negro (br)
Dracula's Castle (pt)
Hero (pt)
Mad'in Ca$hcais (pt)
O Enigma dos Deuses (br)
SOS Naufrágio (pt)

1987

A Lenda da Gávea (br)
Keops (pt)
Scissor's Riddle (pt)
Talismã (pt)

1989

Angra I (br)
Avenida Dom Rodrigo da Cunha (pt)
Gruta de Maquiné (br)
Menphis (br)

1990

A Taça Mágica (br)
Chikki Static (pt)
Em Busca de uma Nova Terra (pt)
Encruzilhada do Terror (pt)
Gravidade Zero (pt)

1991

A Viagem de Vasco da Gama à Índia (pt)

1994

Amazônia (remake) (br)

1995 2010

Xingú (br)
Amazônia - O Resgate (br)

2020 ????

Amazônia - Baú dos Tesouros (br)
Mystery City (br)









CONVERSIÓN A ORDENADORES MSX DE AVENTURAS REALIZADAS CON EL GAC

Por FX

En este artículo voy a contaros cómo he conseguido finalmente portar las aventuras realizadas con el ***parser*** de Incentive Software ***Graphic Adventure Creator*** o GAC, que originalmente eran de Spectrum (algunas también de Amstrad CPC o Commodore 64) pero que nunca llegaron a mi querido MSX.

Todo comienza por una espinita clavada hace muuuuchos años (sabiendo que el juego es del 1988). Entre las películas de ***La guerra de las galaxias***, y la más reciente ***La loca historia de las galaxias,*** quería probar en mi ordenador una aventura de la que salían imágenes en varias revistas: **La guerra de las vajillas.** No es que fuera mi género de juego preferido, pero siempre estuvo ahí esa "necesidad".

Bastantes años más tarde, pude leer un articulo en el blog "La Linea Dura" (del cual os dejo el enlace por si queréis acceder a él) sobre unos comentarios acerca del **Mantis 1** de MSX. ¿Puede ser que hubiera un GAC para MSX? o ¿Se hizo un ***hack*** del juego de Spectrum para MSX?
https://bit.ly/3owkOPZ



Siempre tuve curiosidad por saber como están hechas las cosas... desde algún juguete electrónico de crío, como los juegos del MSX con los que jugaba en aquella época. Puede que sea por justamente eso por lo que me puse a aprender ensamblador en aquellos tiempos, y más recientemente, a hacer los parcheos de juegos, normalmente de las no muy bien realizadas conversiones desde el Spectrum al MSX.

Mi primer parche "oficial"... **La Aventura Original**. No se muy bien cómo empezó todo, creo que por un comentario en msx.org. Sin embargo, lo que encendió la mecha en realidad fue un reto que me lanzaron entre ***Araubi*** y ***Pablibiris*** sobre si podría o no arreglar un fallo en la versión MSX del juego, que resultó ser al final un descuido al realizar el máster de la cinta, ya que le faltaban unos bytes a uno de los ficheros. Reconstruyendo dichos bytes... fallo solucionado años después de salir.

Esto me ayudo más tarde a comprender un poco cómo funcionaban los intérpretes de las aventuras, y ayudó a lo que más tarde hice con el GAC. Pero no nos adelantemos aun.

Alternando dichos parches con algún ***remake*** para MSX2, pensé que muchos de los juegos que tenemos en MSX son conversiones.

De hecho, en muchas de las conversiones se vanagloriaban del poco tiempo que había requerido el hacer dicha conversión (así salían algunas, claro). Me preguntaba entonces cómo sería de difícil realizar alguna especie de conversor "automático" o algo similar (Es algo con lo que sigo en la cabeza en el día de hoy).

Un juego de acción... es difícil, ya que el movimiento de los juegos es rápido, y lo que hacían muchos juegos convertidos en la época era "pintar" la pantalla del Spectrum y después mandarla al VDP ***(Video Display Processor)*** del MSX para que se muestre en imagen. ¿Qué implica esto?, que se ralentiza más el juego que en el Spectrum (por eso la mayoría de conversiones son tan lentas en MSX). Hay mejoras para esto, (se ve en algunas conversiones, que no son tan sumamente lentas, pero entonces ya no estaríamos hablando de algo tan "automático").

En esos momentos me vino a la memoria, primero algún juego más sencillo de portar... algo tipo **La Aventura Original**... y después el ***blog*** que os comenté antes. Juntado a que el sistema GAC del que hablaban en el blog, y que era usado por el **Mantis**, era el mismo que usaba también **La guerra de las vajillas**... me dio el impulso necesario. Me puse a investigar si de verdad lo que había en ese Mantis del que hablaban era un juego sacado de un GAC versión MSX, o si se trataba de un hack del mismo juego en Spectrum.

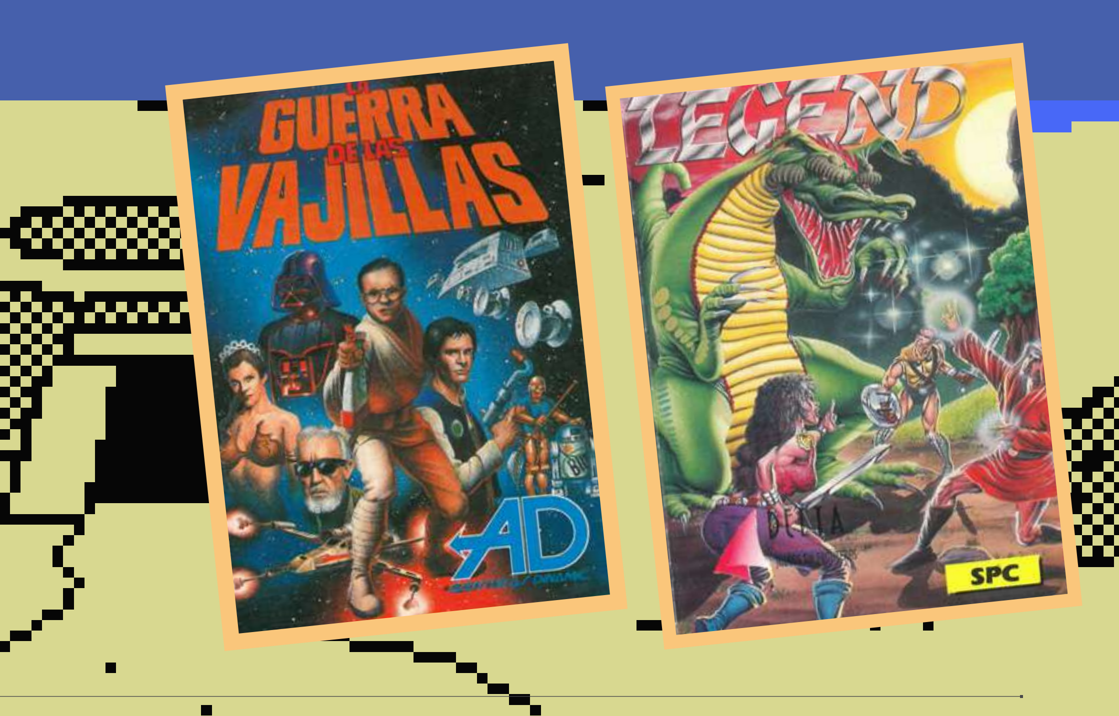
Un primer análisis del código cargado en memoria ya me hizo ver que no parecía totalmente un "código MSX" al uso. Se podía ver que el código tenia llamadas extrañas a direcciones que no suelen ser usadas (aunque no dejan de ser código Z80) en programas y juegos MSX (salvo en algún juego en formato ROM para acelerar ciertas rutinas). Las llamadas que digo son

del tipo RST 10h, RST 18h, RST 20h, RST 28h...

También era extraño que se usaran direcciones de la pantalla del Spectrum (4000h para patrones y 5800h para colores) y después se usaran rutinas para pasar dichos patrones y colores al VDP. Si la opción fuera que existía un GAC para MSX, se habrían molestado en hacer una conversión de las rutinas, por ejemplo gráficas, directamente al formato MSX (como sí que se hizo con el DAAD, por ejemplo), y no hacer lo que se hacía con otras conversiones de Spectrum a MSX. Me puse entonces a investigar sobre la versión Spectrum, para comprobar como estaba "construida", la dirección de entrada para analizar, etc... Haciendo dicho análisis, ya pude comprobar que ambas versiones eran iguales... bueno, casi iguales...

Un vistazo al código, que era igual, y también a las cosas que diferían... un poco de investigación sobre el código de Spectrum, y.... descubro que hay rutinas que difieren y tienen sus llamadas a rutinas como lectura de teclado, el código para pasar la imagen en memoria al VDP... pero hay muchas llamadas a rutinas que no concuerdan con el código del juego de Spectrum.

Un poco de investigación mas.... y descubro que lo que parecían rutinas extrañas que llamaba el juego, son en realidad... la ROM del Spectrum. El mencionado hackeo del que se habla en el blog es en realidad un "corta y pega" del juego original de Spectrum, junto con la ROM, con alguna modificación (las rutinas que os comentaba antes).





Esto podría considerarse tanto una genialidad, como una auténtica chapuza. Uno de los problemas que tiene esto es que hay muchas partes de la ROM del Spectrum que no se usan, solo ocupan sitio, y lo que es peor, al no estar bien chequeados en su día, accede a puertos internos del Spectrum, lo que, aunque en MSX1 coincide que no produce ningún efecto adverso, en modelos MSX2 o superiores produce un cuelgue seguro.

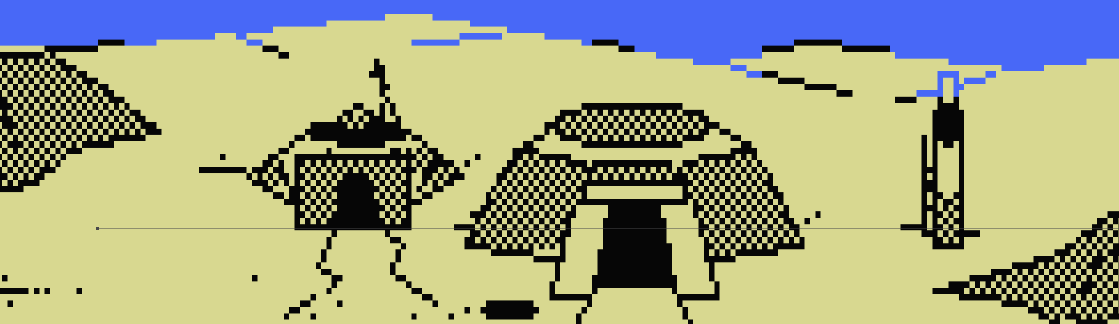
Ya que estaba en ello, me pareció buena idea ponerme a limpiar esa ROM… bueno, parecía buena idea, hasta que me puse a ello… Es lo que más tiempo me llevó con diferencia. Muchas rutinas para comprobar, y ver cuales se usaban, y cuales no. Una vez todo limpio, la primera prueba parece que va bien. Ya tengo el **Mantis** convertido en una ROM de MSX funcional, y en cualquier MSX.

Hago algo más de investigación sobre el intérprete del GAC y cómo funciona, para intentar lo que era mi intención inicial…. hacer funcionar **La guerra de las vajillas** en MSX. Chequeo las direcciones de memoria donde se encuentra el juego en memoria, y me dispongo a incluirlo en lo que ya tenía hecho con el **Mantis**.

Después de algunos ajustes… parece que todo va bien, salvo la fuente de texto, que sigue siendo la misma que en el **Mantis**. Esto es así porque la fuente parece estar localizada entre el código del intérprete. Unos cuantos ajustes… ¡¡¡¡y por fin puedo jugar a **La guerra de las vajillas** en un MSX!!!!

Lo siguiente a lo que me dedico es a ir mejorando las rutinas, inclusión de ambos juegos en aventuras de dos partes, posibilidad de grabación/carga de partida (esto solo para usar en cartuchos reales), y… fruto de la experimentación… posibilidad de usar el editor GAC con los juegos.

Esto es algo con lo que me encontré casi por casualidad al intentar portar





el mismo editor GAC a MSX. Me di cuenta de que el propio intérprete es a su vez editor también. Solo se diferencia en la dirección de arranque del programa. Con esto me encontré con algún otro problemilla con algunas teclas que se usan en dicho editor (BREAK y demás que hubo que convertir para que se pudieran usar teclas del MSX).

Una vez activada esta función, me permitió revisar el interior de algún juego para ver cómo acabarlos, y también y muy importante –y gracias al paciente y genial ***Araubi***– parchear los innumerables errores en el juego **Legend**. Tanto errores sintácticos (como poner HOYE en vez de OYE, o POGRAMA...) como errores en localidades en que se supone que hay que hacer acciones que después no es posible hacer, porque estaba mal el código, o porque deberíamos saber cosas que nadie nos dice.

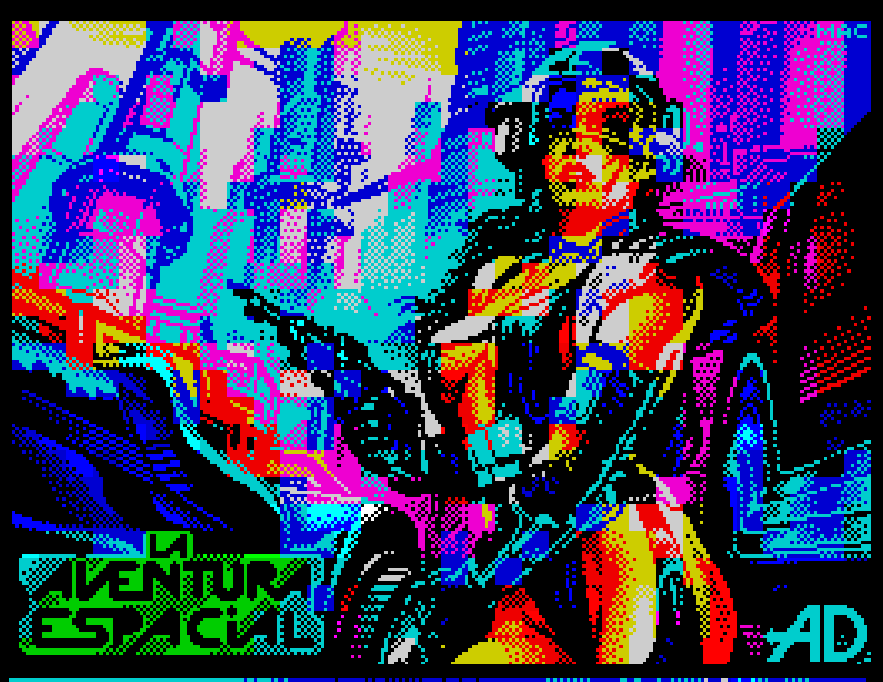
Para este juego concreto hubo que modificar nuevamente las rutinas de carga, ya que no son solo dos partes, sino que son cuatro partes "jugables" más una de introducción, y otra final.

Esta introducción también tuvo "miga", ya que parecía estar perdida. En Amstrad CPC existía, pero en el TAP de Spectrum parecía no existir. Solo se podía ir a las otras partes. Gracias al grupo de Telegram RetroAventuras, no hace mucho pude saber cómo poder ejecutar dicha introducción en Spectrum, y por lo tanto he podido también incluirla en el juego.

Sobre las conversiones realizadas, he pasado todas las aventuras en castellano hechas con este ***parser***, incluidas las realizadas para el concurso de Microhobby y Aventuras AD. He convertido también incluso algunas que estaban ya en MSX, pero realizadas con un programa en BASIC, como **Don Quijote** y **Zipi y Zape**. Sobre todo en esta última aventura es bueno tener las dos versiones, ya que, como sabéis, la versión MSX contiene algún ***bug*** importante.

Desde aquí quiero decir que si hay algún programador que haya hecho alguno de los juegos GAC que hay para Spectrum al que no le importe que se publique la conversión MSX, que se ponga en contacto conmigo para que pueda salir a la luz. ¡¡¡Muchas gracias por vuestro trabajo!!! Y a los usuarios, espero que podáis disfrutar dentro de poco de todas estas aventuras en vuestros MSX.

Blog de FX: **http://msxfx.blogspot.com**



[1]



[2]

RETAZOS DE LA AVENTURA

Por Juanjo Muñoz

Marco Antonio del Campo, más conocido como MAC, es uno de los mejores ilustradores para Spectrum que existen, y no digo "que hay ahora", sino que incluyo a todos los ilustradores para Spectrum, pasados y presentes. Lleva tiempo realizando versiones de pantallas de presentación de juegos, y deja a todas sus predecesoras en mantillas, incluyendo a las que tenían ya una muy alta calidad. MAC tuvo la amabilidad de seguir mis sugerencias en varias ocasiones, y creó dos versiones magistrales de pantallas de presentación de juegos de Aventuras AD. En mi libro ***AD*** ya incluí la de **Jabato**, pero nuevamente la pongo aquí para que podáis comparar con el trabajo original de Carlos Marqués. Desde entonces creó otra obra maestra con **La Aventura Espacia**l, y aquí tenéis para vuestro deleite visual la pantalla original de Carlos, la de MAC y el trabajo de otro excelente ilustrador, que se identifica enigmáticamente como .oOo.



[3]

[4]





[5]

[1] La Aventura Espacial (MAC)
[2] Jabato (MAC)
[3] Jabato (Carlos Marqués)
[4] La Aventura Espacial (Carlos Marqués)
[5] La Aventura Espacial (.oOo.)

La casi primera aventura de Samusoft

SABOTAJE

POR JUANJO MUÑOZ



En noviembre de 1989, Andrés Samudio nos contaba una historia de miedo en su sección ***El Mundo de la Aventura*** de la revista ***Microhobby***. Bajo el título ***¡Buenas! Yo traía esta aventura…*** Samudio narraba las vicisitudes que se podía encontrar el autor novel a la hora de publicar su aventura. El caso es que parte del artículo refiere una experiencia propia, un juego llamado **Sabotaje** que se estaba desarrollando antes que la misma **Diosa de Cozumel**. Por desgracia no llegó a finalizarse debido a la aparición de un título con grandes similitudes. Esta es la voz de Samudio treintaiún años ha:



«Yo soy yo y mi circunstancia» y resulta que esa circunstancia, ese entorno social del cual es imposible aislarnos, es muy similar en la mayoría de las personas. Más ahora, cuando nos vemos bombardeados por el mismo tipo de información desde las mismas fuentes. Si todos estamos inmersos en ese mismo contexto y si nuestras mentes funcionan casi todas de forma parecida… ¿es tan extraño que dos personas que se mueven en el mismo campo, es decir, que manejan casi la misma información, den con la misma idea casi al mismo tiempo? ¡Pos no! Y ahí está la causa de muchos de los llamados pseudoplagios. Por ello hay que tratar de estar lo más informado posible. Para evitar acabar nuestro penoso trabajo una semana antes de que aparezca en el mercado algo muy similar que lo haga inviable.
Uno de los casos más impresionantes, porque nos rozó muy de cerca, que recordamos, fue por allá en 1985 cuando nos iniciábamos en esto de escribir aventuras. Nuestro pequeño equipo se componía de tres personas. Uno de nosotros trabajaba en un proyecto de aventura espacial. El guión estaba terminado, los dibujos esbozados, el mapa desarrollado hasta su más mínimo detalle y la programación, con el Quill, a mitad. La historia iba de infiltrarse dentro de una nave espacial enemiga y poner una bomba y luego salir con vida. Después de mucho pensarlo nuestro amigo se decidió a llamarla Sabotaje*. Entonces apareció en el mercado español una aventura llamada* Arquímedes XXI*, con un guión muy similar y al poco tiempo hizo furor el arcade. La frustración fue tan grande que nuestro incipiente grupo quedó reducido a dos. Nuestro amigo se ha dedicado desde entonces a cosas menos arriesgadas. Eso es lo que tratan nuestros comunicantes de evitar: duplicar trabajos. En España todavía es escaso el riesgo por el reducido número de aventuras publicadas, pero en el futuro será más complicado.*



Tras este estremecedor documento, busqué y localicé al citado amigo, quien resultó ser Vicente Marín, y que efectivamente se dedicó a cosas menos arriesgadas, como la informática comercial, la fotografía y el diseño 3D. Amablemente se avino a responder un pequeño interrogatorio, que aquí tenéis:

¿Cómo y cuándo conociste a Samudio?

Bueno, pues a Andrés Samudio lo conocí cuando salía el **Highway Encounter**. No puedo precisar la fecha ahora mismo, pero terminaba de salir ese juego para Spectrum (Nota del director: verano de 1985 entonces). Un día Andrés me habló de un programa llamado ***The Quill***. Yo no tenía ni idea de para qué servía y me explicó que con eso se hacían aventuras conversacionales. Ni idea de lo que era aquello, pero a los pocos días me estuvo explicando lo sencillo que era armar una buena aventura y la cosa me interesó desde el primer momento. Una vez conseguías hacerte una idea clara de como funcionaba el asunto, escribir algo interesante era coser y cantar. Casi que era más complicado buscar un argumento interesante que escribir la aventura y yo, como mi pasión siempre ha sido escribir y desarrollar argumentos no tuve ningún problema para lanzarme.

¿Qué labor desempeñaste en el desarrollo del juego?

Grafista desde luego que no. Soy un negado para el dibujo. Programador… no sé si se me puede calificar de tal, pero sí, en aquel momento, para lo que íbamos a hacer, podríamos decir que programaba la aventura. Realmente era más que eso: menos los gráficos iba a hacerlo todo. Siempre aconsejado por Andrés en algunos temas que me preocupaban. Recuerdo que le pedí consejo acerca del concepto de laberinto, ya que me planteaba ubicar un pequeño laberinto en medio del juego, como si fuese un juego aparte. Un minijuego independiente. Además de ello, aprovechando que Andrés era médico, me asesoró en un asunto de guión. Le pedí una excusa para matar de



repente al usuario si a este se le ocurría hurgar en un rincón: se liberaría la toxina del botulismo que lo fulminaba en un solo movimiento.

¿Cual era el argumento del juego?

El juego se llamaba **Sabotaje**. Se trataba de introducir al usuario en una nave extraterrestre invasora para sabotearla, ya que de ello iba a depender la supervivencia de la raza humana y el planeta (Nota del director: Un argumento similar se empleó diez años después en la película ***Independence Day***, de 1996).

¿Se llegó a terminar?

El juego no se llegó a acabar, pese a que el código estaba ya terminado en su totalidad y más que probado. No tenía errores. Solo faltaban los gráficos, que los iba a hacer un amigo de Andrés.

¿Qué juego os pisó la idea?

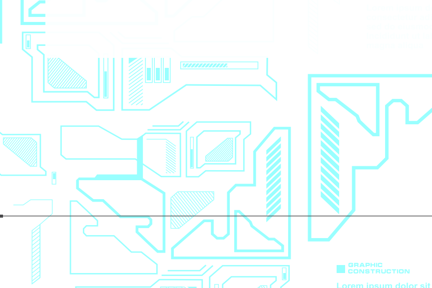
Lo que ocurrió fue que un día, de repente, salió un juego llamado **Saboteur**. No se trataba de una aventura conversacional, sino de una aventura gráfica. Se presentó sin aviso previo y la verdad es que el juego no era gran cosa. No le recuerdo una gran repercusión, la verdad, pero como tenía un argumento tan parecido al mío (el argumento era lo que más me interesaba... como el guión en el cine) pues me desanimé muchísimo.

MIS CONCLUSIONES

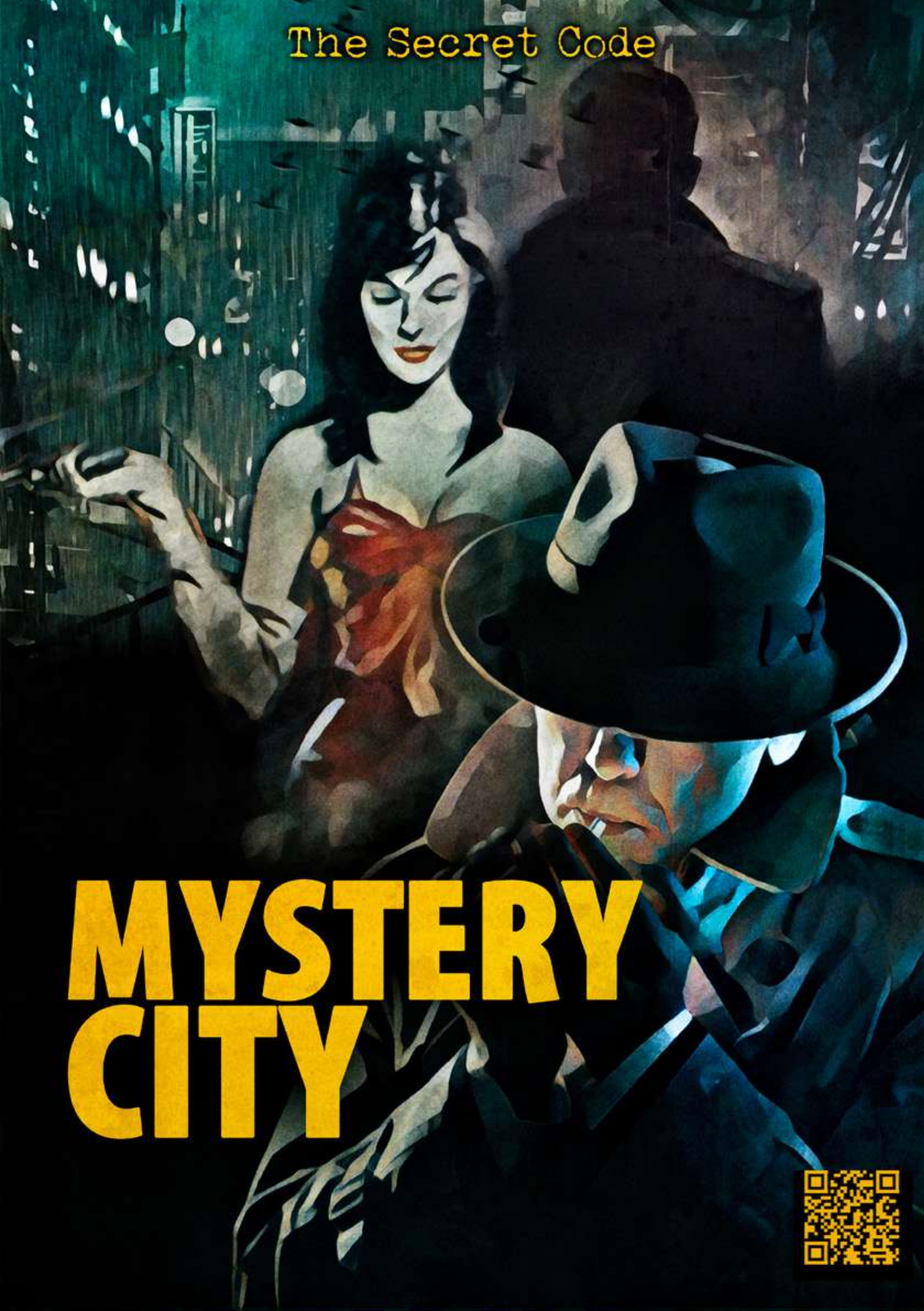
Vicente parece confundir el estilo de juego de **Saboteur!** llamándolo aventura gráfica, y aunque hay que usar algún objeto concreto en su lugar específico, por su desarrollo es más bien un juego de acción. Parece una confusión por tener términos poco claros o por tratar de recordar algo ocurrido hace casi 35 años y que no se ha rememorado en todo ese tiempo. Aparentemente hay dos problemas, uno de coincidencia con el nombre (**Saboteur!**, aunque también haya que plantar una bomba y escapar antes de que estalle) y otro con el argumento, ambientación y género de juego (**Arquímedes XXI,** donde hemos de escapar de una base espacial antes de que detone la bomba que ya hemos activado, y que ha iniciado su cuenta regresiva). Además, **Saboteur!** es de finales de 1985 y **Arquímedes XXI** de principios de 1986, muy próximos en el tiempo, así que quizá se trate de una doble coincidencia.

El problema que nos podemos encontrar de un testimonio personal narrado 35 años después de ocurridos los hechos es que no se trata de una fuente especialmente fiable, sobre todo si no hay ninguna documentación que la respalde, pero las palabras de Vicente, junto al artículo samudiano, dejan clara la idea de que se creó o estaba creando una aventura y que se detuvo el proceso tras la aparición de al menos un juego con algunas características coincidentes.

También Vicente recuerda haber finalizado el código juego, pero Andrés ya indicó a los pocos años del hecho, momento en que la memoria no suele jugar malas pasadas, que "la programación, con el ***Quill***, [estaba] a mitad". Le pedí a Vicente que comprobase si conservaba algo de material del juego, como notas del guion, mapas, o incluso una cinta con el código, para proceder a su preservación, pero confirmó que después de tanto tiempo ya no dispone de nada.






The Secret Code
MYSTERY
CITY



URBAN WITCH STORY

COMENTARISTA: DARDO

	
Formato	Windows
Diseño	José María Meléndez
Programación	José María Meléndez
Gráficos	José María Meléndez
Música	Eric Matyas https://soundimage.org/
Ayuda técnica	Rubén Pajarón
Ilustración carátula	Paco García
Año	2020 (6 de enero)
Descarga	https://postmodernadventures.itch.io/urban-witch-story
Compañía	Postmodern Adventures https://postmodernadventures.itch.io/

Aventura gráfica ***point-and-click*** para Windows creada con el motor AGS (***Adventure Game Studio***: https://www.adventuregamestudio.co.uk/) y lanzada a principios de 2020. Es del género policíaco, con muchos toques de misterio y sobrenaturales, jugada en tercera persona.

El título castellano sería ***Historia de la bruja urbana*** o ***Historia urbana de la bruja***, pero imagino que con el nombre inglés tiene más tirada. Al salir en 2020 venía en inglés y castellano ya directamente, por lo que se agradece que se piense en nosotros. Por tanto primer punto a favor: en nuestro idioma y desarrollado por un equipo español.

Otro gran aliciente es que su descarga es gratuita y rápida (247 MB) desde su propia página web (https://postmodernadventures.itch.io/urban-witch-story) y también las de sus otras dos aventuras: **Dead Dimension** y **Billy Masters Was Right**.



La paleta de colores, de baja resolución, es fiel a los tiempos de la EGA y podría parecer un trabajo de Sierra o LucasArts,

Pero hay que tener en cuenta que José María Meléndez no es un novato en el género. Si bien es cierto que con este título empieza su andadura en la creación de aventuras también lo es que en su currículum cuenta con muchos artículos escritos en la revista *Aventura y CÍA* (https://www.aventuraycia.com/) y con experiencia en el desarrollo en aventuras como **La Mansión Hoover** (descarga gratuita: http://www.abandonsocios.org/index.php?topic=8551), *Mortadelo y Filemón: Una Aventura de Cine* o *The Abbey*.

En definitiva es una aventura que me ha gustado mucho. Después de jugar a **Billy Masters Was Right** esperaba algo corto y se ha convertido en muy larga y trepidante, pero en el mismo estilo de los gráficos de Sierra de los 90. Un nuevo homenaje a estas viejas aventuras como lo demuestran claramente sus gráficos al "estilo pixel".

Ambientación

Estamos a 29 de abril de 1992 en el barrio de ***South Central*** en Los Ángeles, donde se están produciendo unos disturbios raciales importantes. Los policías Alfred (Al) Barker (blanco) y John Jackson (afroamericano), que serán nuestros protagonistas, acuden a una llamada de socorro en una casa de unos viejos conocidos por la desaparición de su dos hijos gemelos.

Partimos de unos hechos reales ocurridos en Los Ángeles conocidos como los Disturbios de Los Ángeles de 1992, que se iniciaron el 29 de abril de 1992 cuando

un jurado absolvió a los cuatro agentes de policía que aparecieron en unas grabaciones tomadas por el videoaficionado George Holliday mientras propinaban una paliza al taxista negro Rodney King. (**https://www.bbc.com/mundo/noticias-internacional-39741024**).

Pero no solo toca la brutalidad policial, la tensión social, el racismo o el olvido y la pobreza, sino que también se sumerge en problemas personales como la prostitución, el alcoholismo y la violencia de género.

En definitiva el autor toma conciencia social y relata todos esos problemas. Personalmente estoy a favor de su guión, y lo digo porque he leído comentarios no muy halagadores sobre su racismo y demás. Yo creo que su contribución a detallar esos problemas es muy buena.

Y entre todo este follón de desgracias incluye además temas de bandas callejeras, teorías de la conspiración e incluso recurre a lo sobrenatural: ovnis, brujas, etc... Aconsejo a los fans del "Misterio" la lectura de los libros de la Librería porque todos los casos son clásicos de género.

Gráficos

Creo que uno de los puntos fuertes del juego, y más para los viejos aficionados a las aventuras de los 90, es ese "***estilo pixelado***" que mantiene, supongo que como homenaje a las viejas compañías. La paleta de colores, de baja resolución, es fiel a los tiempos de la EGA y podría parecer un trabajo de Sierra o LucasArts, ya que tanto la apariencia, la resolución y los colores por un lado como todo tipo de detalles por otro demuestran su buen hacer.

Y en este último punto, en efecto, se ha tenido mucho interés ya que todas las pantallas están llenas de detalles y pasaremos mucho tiempo mirándolo todo y leyendo de qué se trata. Deberemos pasar el ratón por todos los objetos que veamos para ir descubriendo los "puntos sensibles", aunque muchos de ellos solo contengan información irrelevante.

Quizás un punto que puede resultar positivo o negativo sea su colorido, o mejor dicho: el brillo. Las pantallas están con un colorido que en un principio parece genial, pero en mi caso particular con tanto color me llegan a doler los ojos si juego de un modo continuado.

Encuentro a faltar una presentación a modo de vídeo o película que nos sitúe en la acción. Evidentemente no es necesaria y bastante trabajo ha tenido el autor con algo que nos deja usar gratuitamente, pero en este caso al haber una animación final, y bastante larga, pues me hubiera gustado. Sencillamente el juego carga el título y desde ahí empezamos a jugar directamente.

La aventura se desarrolla con dos tipos diferentes de pantalla: las completas que son las pantallas generales de cada localización y las de media pantalla que normalmente son los lugares dentro de cada localización.



También, cuando las conversaciones son importantes, aparecen las caras de los protagonistas a pantalla completa. Los diálogos se suceden por la pantalla pero las preguntas que hagamos siempre están en la parte inferior. Por último el inventario y menú está en la parte superior pero invisible, para no molestar y solo aparecen cuando llevamos allí el ratón.

Muy importante para mí: los ***saves***. Podemos hacerlos en cualquier momento y todas las veces que queramos. Tampoco es muy habitual últimamente pero en este caso nos facilitan mucho las cosas.

Jugabilidad

Como curiosidad, al juego le acompaña una guía en PDF de nueve páginas. No solo nos explica el funcionamiento del juego con sus apartados de "controles",

"inventario" o "panel de control", sino que también comenta el caso ***Rodney King*** y leyendas urbanas para ponernos ya sobre el tema.

Según la propaganda de la aventura nos encontraremos con:

- *30 salas jugables al estilo gráfico AGI completo.*
- *Más de 40 personajes interactivos.*
- *Solo rompecabezas basados en inventario.*
- *Sin muertes ni "callejones sin salida".*

Sobre lo primero en realidad el juego es muy largo, completo y original. Hay muchas localizaciones y todas ellas repletas de objetos para mirar. En realidad esto es lo que alarga el juego, tener que mirarlo todo, y si además añadimos las conversaciones, algunas muy largas, tanto si sirven para avanzar como si son meramente datos informativos, es donde veremos que tardaremos mucho en acabar la aventura.

En cuanto a los personajes interactivos la verdad es que son casi todos los que aparecen. Siempre encontraremos mucha gente por todas partes y aunque no sean importantes seguro que si les hablamos tienen alguna frase para contestar. Por cierto, antes de hablar con la gente siempre es mejor haber mirado todo el escenario ya que si hay algo importante luego a la hora de hablar con el que sea no nos explicará nada de eso.

Sobre los "rompecabezas basados en inventario" significa que no encontraremos puzles reales con pantallas en las que tengamos que matarnos para hacer alguna acción concreta. Todo se limita a coger objetos y usarlos donde toca. Finalmente no vamos a morir dependiendo de la acción que hagamos, todo sucede linealmente sin tener que elegir entre varias opciones, y las "muertes" no están incorporadas.

Algo que creo importante para comentar también es el continuo retoque del juego. No es una aventura que se hace y se deja ya por terminada definitivamente, sino que el autor la va renovando cuando lo considera oportuno. En mi caso he jugado la versión 1.1, así que ya había una anterior de la que se corrigieron errores semánticos, ortográficos y algún gráfico que no destacaba. Pero actualmente ya va por su versión 1.3 y por lo que he podido ver el cambio es importante. Lo que más llama la atención es que antes los diálogos salían en la pantalla en forma de texto simplemente y ahora aparece un cuadrado con el dibujo de la cara del personaje y el texto. Así que aunque la historia y el desarrollo del juego no cambian sí que está en constante evolución.

Un dato negativo en el que me he fijado y, aunque no es importante, sí molesta, es el pequeño lío que tenemos con el nombre de los dos protagonistas. Supongo que esto ya es problema del traductor o



no sé, pero algunas veces se les cambia el nombre y al principio me lió un poco para saber quién era quién.

El dato positivo es que lo tenemos en castellano e inglés. Podemos jugarlo en nuestro idioma y entenderlo perfectamente. Quizás esto sería lo de menos, pero el autor siempre da un toque muy actual a cada diálogo, incluso con algo de humor, y mejor es pillarlo bien porque los diálogos están muy bien cuidados y las conversaciones son muy coherentes.

Por último decir que la aventura se desarrolla en dos líneas diferentes de juego, aunque al final todo converge en la misma. Por un lado debemos buscar al sospechoso psicópata y por otro investigamos la desaparición de los gemelos. Según avanzamos se van abriendo nuevos escenarios que nos llevan por un camino u otro.

Dificultad

En realidad no es una aventura difícil, no hay puzles especiales con los que devanarnos los sesos. Todo se limita a buscar objetos y usarlos donde debamos según las pistas que tengamos.

El problema es que las pantallas están llenas de objetos y hay que mirarlo todo siempre para encontrar "ese" que nos hace falta, lo que ralentiza la acción. Y por otro lado hay mucha gente con la que hablar y así encontrar nuevas pistas. Esto también lo ralentiza porque vamos a perder mucho tiempo hablando. Pero con esto no quiero decir que estos dos temas "ralenticen" el juego refiriéndome a que lo hagan aburrido, sino que esa misma parte del juego es lo que lo hace más interesante y entretenido, a la vez que da esa duración tan larga a la aventura.

Veremos que hay una lógica en todo y buscando las pistas se nos hace relativamente fácil ir avanzando, pero tampoco es todo tan obvio como puede parecer y tendremos que pensar bastante.

Sonido

El autor ha seleccionado piezas de Eric Matyas que combinan perfectamente con cada escenario. Son muchas, ya que en cada nueva zona hay una pieza diferente y cada una de ellas nos ayuda a sumergirnos perfectamente en la acción. Desde música tenebrosa en el almacén hasta música alegre en el bar pasamos por

varias canciones largas y muy logradas.

Como curiosidad decir que Eric Matyas es un personaje conocido por su recopilación de sonidos y efectos en su página web y que los autores pueden disponer de ellos gratuitamente siempre que se mencione su origen. Si sois desarrolladores apuntad esa página porque la calidad de ese sonido es superior.

Y por otro lado también dispone de un sinfín de efectos especiales a modo de golpes estridentes, divertidos, logrados y muy "retro" como corresponde al juego.

URBAN WITCH STORY
WINDOWS

Ambientación	8
Jugabilidad	8
Gráficos	7
Guión	-
Dificultad	6
Sonido	8
VALORACIÓN FINAL	8



Bienvenidos a Oniria

DESCUBRE UN UNIVERSO TRANSMEDIA

Otras obras del universo onírico

¿Sueñan los fantasmas con ovejas zombis?
FICCIÓN INTERACTIVA

La danza de la señora Xiang
AUDIO FICCIÓN

El caso del cíborg tejedor
AUDIO FICCIÓN

Cantos Escarlata
POEMA INTERACTIVO

Oniria Rooms
MINI JUEGO

Oniria Times
MINI JUEGO

ONIRIA CRIMES

En un futuro onírico, los agentes Santos y Torres deberán resolver una serie de misteriosos asesinatos. ¿Podrás descubrir al culpable?



HTTPS://ONIRIA.WORLD



THE CURSE OF RABENSTEIN

COMENTARISTA: MARK HARDISTY

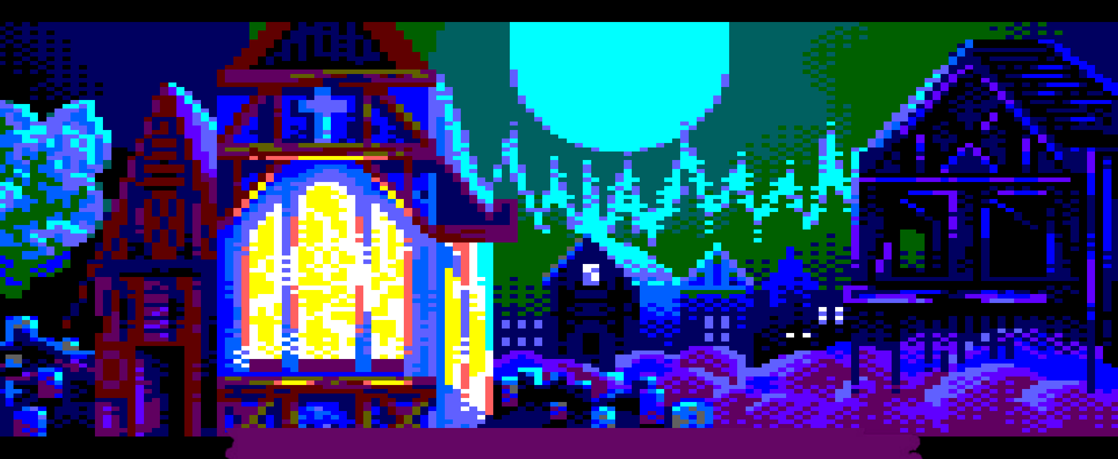
Traducido por J.A. Rubio



Formato	Formato: C64, Plus/4, CPC, ZX Spectrum (+3, ESXDOS, Next), Amiga, Atari ST, DOS y Adventuron
Editora	Poly.Play
Desarrollador	Stefan Vogt / Puddle Software
Precio	25 / 29 € + envío
Lanzamiento	Marzo 2020
Comprar	**https://www.polyplay.xyz**
Descarga	**https://8bitgames.itch.io/rabenstein**
Contacto	**http://8-bit.info/contact/**

Habiendo revitalizado la escena moderna aventurera de 8 bits, la arrolladora carrera como autor de aventuras de Stefan Vogt no parece tener fin. Tras el lanzamiento de su historia de suspense y ciencia ficción **Hibernated: This Place Is Death**, Stefan vuelve con una nueva aventura gráfico-conversacional con el objetivo de hacer más accesible el género a jugadores nuevos y veteranos. **The Curse of Rabenstein** es el primer lanzamiento de su nuevo sello, el colectivo ***Puddle Soft***, compuesto por antiguos miembros del admirado equipo de desarrollo retro ***Pond Software***.

The Curse of Rabenstein se ambienta en 1862. Su protagonista es un estudiante de medicina que regresa de Zurich tras encontrarse con el Doctor Atten, de quien el jugador espera aprender y mejorar sus conocimientos médicos. Durante el fatigoso viaje de vuelta, cruzando el Rin hacia Estrasburgo, el carruaje de nuestro héroe se detiene en mitad de la Selva Negra. Mientras el cochero, perdido, consulta sus mapas e intenta orientarse, el protagonista decide dar un paseo entre los árboles y se cruza con una fantasmal legión romana. Presa del terror, corre de vuelta al carruaje llegando finalmente a la cercana aldea



"Tardé entre 10 y 12 semanas en dibujar los gráficos".
Stefan Vogt

de Rabenstein. En la posada recibe una cálida acogida y tras conversar con los lugareños comienza el misterio.

Fuerzas sobrenaturales y espantosos sucesos en **The Curse of Rabenstein**, una nueva y fantasmal aventura del premiado autor de aventuras Stefan Vogt.

Rabenstein se lanzó en marzo del pasado 2020, encontrándose Stefan enfrascado en varios proyectos, incluida la continuación de su *opus magna* **Hibernated 2**, secuela de su aventura ganadora del *Crash Smash*.

[Stefan] ***Necesitaba un descanso de Hibernated. El juego ha tenido un enorme éxito viral y me siento muy presionado con la secuela [...] Comencé a trabajar en Hibernated 2 y no lo "sentía". Ahí fue cuando me di cuenta de que necesitaba un cambio para aclarar la cabeza. El Rabenstein inicial se presentó en la Jam de Adventuron para Halloween del año 2019.***

El diseño compacto del juego es reflejo de este menor tiempo de desarrollo. Consta de unas veinte localidades. Algunos análisis del juego critican su corta duración, pero al hacerlo ignoran lo que **Rabenstein** ofrece pese a su tamaño.
Es una aventura que pone de relieve la madurez de las habilidades de Stefan; un vehículo para su talento creativo y técnico, bien diseñado y en tamaño de bolsillo, que pone en la palestra su filosofía de creación de juegos. **Rabenstein** clara e inteligentemente ajusta la dificultad de los ***puzzles*** a su audiencia objetivo, que no son, por cierto, los aventureros experimentados.

El ***parser*** del juego acepta frases sencillas estilo verbo-sustantivo, pero el

vocabulario es generoso y ofrece al jugador gran variedad de opciones. La comunicación entre personajes es importante y para ello **Rabenstein** opta por un simple comando HABLAR en detrimento del más complejo DECIR A de otros juegos. Estas ayudas y las cadenas de ***puzzles*** orientadas al jugador novel pretenden eliminar barreras comunes en los juegos, que frustran a los jugadores inexpertos. Se puede avanzar en la historia y explorar gran parte del mapa sin mucho problema. Stefan ha elaborado la narrativa y dificultad para esa audiencia, al tiempo que mantiene el interés de los jugadores más avanzados con el brillante apartado técnico y la prosa atmosférica y descriptiva.



PUDDLESOFT FILANTRÓPICA

Stefan ha usado **The Curse of Rabenstein** como un recurso para el desarrollo de las capacidades en constante evolución del sistema DAAD, junto con las mejoras y herramientas creadas por Carlos ***Uto*** Sánchez, veterano del mundillo aventurero español.

La capacidad de compilarse para varias plataformas desde un único fuente llamó la atención de la comunidad aventurera, interesados en el proceso para aplicarlo en el desarrollo de sus propios juegos.

En un gesto filantrópico, Stefan accedió a poner los fuentes a disposición de la comunidad para estudiar las técnicas de programación y crear juegos empleando esas mismas técnicas.

Los fuentes pueden descargarse desde:

https://github.com/ByteProject/Rabenstein

[Stefan] ***Rabenstein se diseñó expresamente para ser una novela corta que abra el género a gente nueva. Esa es la idea. Pone hincapié en experimentar la historia, que recuerda a famosas películas de serie B, con un progreso muy lineal. Quería que el jugador pudiera completarlo en hora y media o dos horas, la duración que creo ideal para tu primera experiencia aventurera.***

El ***DAAD*** se ha empleado a fondo junto con el compilador DRC y las mejo ras de ***Maluva*** desarrollados por ***Uto***, soportando muchos de los micros más populares. Junto con las plataformas comunes de 8 bits, están disponibles versiones de 16 bits para Amiga y Atari ST (posiblemente las mejores). La versión moderna para navegadores emplea ***Adventuron*** de Chris Ainsley (que mejora con cada versión). También hay una deliciosa versión para Spectrum Next que aprovecha las capacidades ampliadas de la máquina y dispone de los gráficos de las versiones de 16 bits.

La historia, ***puzzles*** y el juego en sí son los mismos en todas las versiones, solo cambian los gráficos según las capacidades de cada plataforma.

Los maravillosos gráficos, que recuerdan a las ilustraciones de Mindfighter de Fergus McNeill, son parte esencial de la experiencia; capturan y refuerzan perfectamente la inquietante historia.

La inclusión de estos detallados gráficos que consumen abundante memoria es la razón de que el juego deba ejecutarse desde disco. Los gráficos originales son obra del artista del píxel Dylan Barry retocados y redibujados por Stefan para adaptarlos a cada sistema.

[Stefan] *Tardé entre 10 y 12 semanas en dibujar los gráficos. Fue un trabajo duro que no estimé debidamente. Sin duda la tarea más desafiante en la creación de* Rabenstein. *No quería limitarme a pasar los gráficos sin más, los redibujé para cada plataforma empleando las características únicas de cada una, incluida la paleta extendida del CPC por ejemplo, o las impresionantes imágenes a 16 colores para la versión Commodore Plus. Cada versión de* Rabenstein *se convirtió en algo especial para mí, creo que lo hace único. Escoges tu ordenador personal preferi-*





*do y sientes que su versión de **Rabenstein** se creó con todo el amor y capacidades de esa plataforma.*

Puddle se ha asociado con la editora especializada Poly.Play para crear una edición física que puede comprarse, y como es habitual, el producto es excelente - incluida la gran caja de cartón que contiene una selección de versiones digitales en tarjeta SD y ***feelies*** físicos como el collar con la cruz de madera, el manual, etiquetas y pósteres.

Curse puede resultar fácil o corta para aventureros curtidos, pero los que somos meros aventureros mortales apreciamos el trabajo realizado para hacerlo accesible. Los jugadores nuevos y casuales disfrutarán de los ***puzzles*** lineales y la historia que nos lleva de la mano, pero **Rabenstein** debe valorarse y adquirirse por su narrativa inteligente y el esfuerzo que Stefan ha puesto en la producción y presentación.

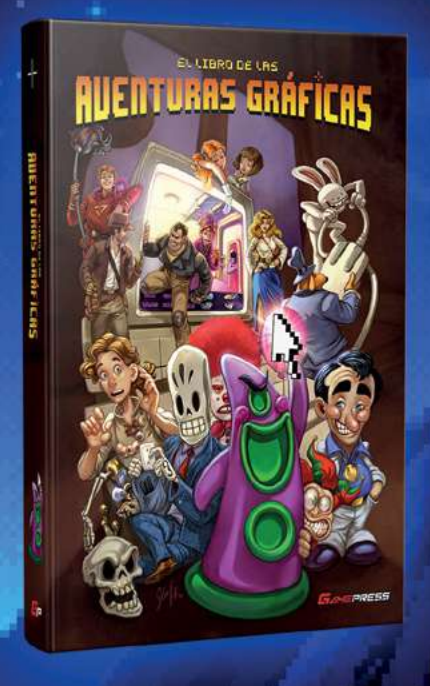
[Stefan] ***Los jugadores experimentados disfrutarán de Rabenstein por el arte y la historia, aunque pueden verse defraudados por ser un juego sencillo y mucho más corto que una aventura al uso. Sin embargo he podido leer muchos mensajes y análisis de gente para la que Rabenstein ha sido su primera aventura y la han alabado por ser tan accesible.***

Es el juego perfecto para atraer más jugadores a las aventuras y un *tour-de-force* que evidencia la maestría de Stefan al escribir, así como su experiencia técnica. Sin duda veremos un juego más duro y complejo cuando publique Hibernated 2.

THE CURSE OF RABENSTEIN
MULTI-PLATAFORMA

Ambientación	8
Jugabilidad	8
Gráficos	9
Guión	8
Dificultad	5
Sonido	-
VALORACIÓN FINAL	8

EL LIBRO DE LAS AVENTURAS GRÁFICAS



HAY MUCHOS LIBROS DE VIDEOJUEGOS...

Cinco autores, cuatro años de trabajo, 123 títulos analizados, entrevistas a personalidades legendarias como Al Lowe o David Fox, dossieres con la historia del género, las mejores compañías desarrolladoras y los sistemas anticopia de la época, prólogo de Natalia Martinsson...

El Libro de las Aventuras Gráficas es el libro definitivo para todo fan del point and click.

... PERO SOLO HAY UNO COMO ESTE









GUÍA COMPLETA



ZONA DE LA CASA DE LEROY Y ANGELA

por DARDO



Estamos a 29 de abril de 1992 en el barrio de "South Central" en Los Ángeles donde se están produciendo unos disturbios raciales importantes. Los policías Alfred (Al) Barker (blanco) y John Jackson (afroamericano) acuden a una llamada de socorro en una casa y al ser John afroamericano se encarga de todo mientras que su compañero se queda en el coche policial esperando. Por tanto durante la aventura tomaremos el papel de John ya que es el barrio de su infancia, conoce a los "hermanos" y se sabe manejar mejor con ellos.

Llamamos a la puerta de la casa y aparece un tal Leroy, ex-amigo de John, y con el que hablamos, pero no nos deja entrar. Antes de seguir comprobamos lo que tenemos en el inventario: una pistola y una libreta de notas. Miramos al vagabundo y hablamos con el "tipo" de la derecha del todo para enterarnos de la vida de Leroy y de su hermana Angela. Hablamos de todo con Al y cogemos nuestra libreta de multas. Miramos los objetos de la pantalla, cosa que deberemos hacer siempre en todas las nuevas, ya que están llenas de cosas para comprobar.

01



02

03



Llamamos varias veces a la puerta pero siguen sin querer abrirnos. *(FOTO: 01)* Por la izquierda pasamos a una cancha de baloncesto. *(FOTO: 02)* Intentamos hablar con todos los chicos pero con el del fondo, en el centro, le hablamos de todo.

En las conversaciones seguir siempre el orden de las frases, de arriba abajo.

Cogemos el ladrillo del centro y el periódico de más abajo, que leemos en el inventario (tampoco es mala idea ir mirando todo lo que consigamos en el inventario), así comprendemos a qué se deben los disturbios raciales y el barrio en llamas.

Volvemos a hablar con el "chaqueta verde" de la derecha, ahora de todo. Usamos la libreta de multas en él y vemos cómo se va. De nuevo hablamos con el chico central de la camiseta amarilla, Benjamín, y nos da su navaja. Volvemos a la derecha, usamos la navaja en el cable eléctrico sobre la valla para cortar la corriente de la casa y sale Leroy. Automáticamente damos la navaja a nuestro compañero y entramos en la casa, donde hablamos con Angela y aparece Leroy que se pone a mirar el televisor.

Al acabar lo miramos todo y cogemos una botella vacía del fondo. Hablamos con Leroy de todo y luego también con Angela, que nos explica cosas sobre rituales, tipos sospechosos y la desaparición de unos muchachos gemelos. *(FOTO: 03)* De nuevo hablamos con Leroy sobre la conversación de su hermana y vemos las noticias de la televisión. Salimos, decimos a Al "En marcha" y aparecemos en el mapa. Elegimos ir a la casa de Morris Avery.

ZONA DE LA CASA DE MORRIS AVERY

Llegamos y John explica a Al como salió de las calles gracias a la familia Avery. *(FOTO: 04)* Miramos al tatuador y al motero y entramos en la tienda de tatuajes para hablar, pero no conseguimos nada. Salimos, lo miramos todo y llamamos por el interfono de la puerta amarilla. Morris Avery contesta y con Al subimos a su apartamento.

Le hablamos de todo para saber cómo desaparecieron los gemelos,



04

05

Terry y Daniel. Lo miramos todo y cogemos el bastón. Podemos mirar la radio y cambiar de canal pulsando el dial. Entramos en la habitación de los chicos, seguimos mirándolo todo (hay muchos libros sobre ufología) y cogemos una nota y una revista ("Los Ángeles Fortean").

Salimos y enseñamos la nota a Morris, con lo que descubrimos un nuevo personaje, Frank Pellington, conspiranóico, y obtenemos una nueva localización. Salimos a la calle y entramos por el callejón de la derecha. *(FOTO: 05)* Lo miramos todo y nos llevamos la cinta policial. Izquierda, pulsamos en nuestro compañero en el coche y ya en el mapa vamos a "Pellington Books".

AYUDAR A JOANNA PARA QUE INVESTIGUE

Hablamos de todo con Rosie y con el del traje blanco, que es de la secta "Sigma Omicron" y nos da un folleto. Llamamos a la puerta verde y nos habla



06



07



08



la casera, que no nos deja entrar, aunque le hablamos varias veces de todas las frases. *(FOTO: 06)* Volvemos al coche y con el mapa vamos al Bar. Vemos unos reporteros de televisión y vamos a hablar con Joanna Sulley, la locutora, de todo. *(FOTO: 07)*

También hablamos con Martin Roberts, el otro locutor de la televisión, con algunos borrachos y con nuestro compañero. Entramos en el Bar y hablamos de todo con el dueño/barman. *(FOTO: 08) (FOTO: 09)*. Hablamos con todos los clientes y entramos en el baño por la puerta de la izquierda. Lo miramos todo, cogemos el desatascador y volvemos al Bar. Hablamos con el barman de lo nuevo ("problemas con ese tipo") y luego con Mike.

Volvemos a hablar con el barman ("¿cuanto le debe...?"),

salimos a la calle y hablamos con Joanna sobre su "cámara" (Mike). Coche y volvemos a la casa de Morris Avery. Entramos en el callejón de la derecha y escuchamos una conversación en la terraza superior. Usamos el bastón en la escalera, subimos y vamos hacia los dos tipos, que salen corriendo, pero antes nos dan como soborno un sobre con dinero. Volvemos al Bar, entramos, vamos a hablar con el barman, le preguntamos "¿Cuánto debe el de la barba?" (el cámara de Joanna) y usamos el él el sobre del dinero para pagarle, con lo que Mike ya puede salir.

Vamos donde estaba Mike, desconectamos el enchufe y el jugador se va a quejar al barman de que la máquina no funciona. Cuando se sienta vamos a hablarle de todo (es un rapero llamado "Organic-D"). Salimos y hablamos con Joanna sobre su ayuda. Ella entra en el Bar para hablar con "Organic-D" y mientras hablamos de nuestra vida con Al. Cuando sale Joanna le hablamos, nos explica lo que ha averiguado y conseguimos una nueva localización. Cogemos el coche y vamos a la tienda de santería.



09



10



11



ENTRAR EN LA HABITACIÓN 403 DEL HOSPITAL

Justo al llegar vemos a unos saqueadores, pero los dejamos ***(FOTO: 10)*** y entramos en la tienda de santería. ***(FOTO: 11)*** Lo miramos todo y hablamos con Eddie de todo (nueva localización). Salimos y hablamos con el personaje con camiseta blanca que intenta abrir la persiana metálica. Coche, mapa y al Hospital. ***(FOTO: 12)***



13

Fuera miramos el folleto del inventario y lo tiramos, pero nos quedamos con el clip. Lo miramos todo y a la gente, en especial al del traje negro de la izquierda (nueva localización).

Entramos en el Hospital y hablamos con Olympia, la recepcionista, sobre los "ingresos de ayer" (frase inferior). Usamos la cafetera y nos quedamos con un vaso. Salimos, mapa y regresamos a la tienda de santería. Entramos y hablamos con Eddie sobre "el tipo que apuñalaron". Volvemos al Hospital, entramos y hablamos con Olympia del "día y hora". Pulsamos el botón de llamada del ascensor y subimos a la cuarta planta. Aquí nos encontramos con la enfermera Mary, la ex de Al, con la que discute y no nos deja entrar en la habitación 403. ***(FOTO: 13)***

12



A la que se va cogemos la almohada del carrito. Pasamos a la derecha y vemos a unos policías, Morales y Olsen, custodiando la habitación. Hablamos varias veces con los dos para usar todas las frases pero no hay forma de que nos dejen entrar. Volvemos a la izquierda para coger el ascensor, bajar, salir y con el mapa ir al Solar. ***(FOTO: 14)*** Lo miramos todo y del bidón cogemos una cuerda. En el inventario combinamos la almohada con la pistola y disparamos al capó del coche para abrirlo.

Miramos dentro y cogemos un punzón y un diamante. Regresamos a

14



la tienda de santería y en la calle tiramos el ladrillo a la señal de “No aparcar”, que cogemos. Le damos el punzón a Charlie, el personaje de la persiana bajada y al final consigue entrar. Entramos también nosotros (es una tienda de electrónica), lo miramos todo y le hablamos de todo. Salimos y pasamos a la tienda de santería, donde usamos nuestra botella en



15

el depósito de sangre para llenarla. Usamos el clip en los cajones bajo las tres velas y cogemos un “vaciador de almas”.

En el inventario lo combinamos con el vaso de café para conseguir una “mezcla explosiva”. Regresamos al Hospital, subimos al cuarto piso, pasamos a la derecha y le damos la “mezcla explosiva” a Olsen, que se va a vomitar. ***(FOTO: 15)*** Pasamos a la izquierda y hablamos con Al de todo. Volvemos a la derecha y hablamos con Morales sobre “asuntos internos”, pero no conseguimos distraerle. Izquierda y hablamos con



16



17





Mary de todo hasta que nos ayuda a quitarnos de encima a Morales. Entramos en la habitación 403 y hablamos con Méndez de todo (nueva localización).

(FOTO: 16)

¿ALGUIEN CONOCE A "LOS DIABLOS MUERTOS

Salimos del Hospital y vamos a "Rico". Llegamos frente a su chalet y hablamos con el "gorila", que nos contesta algo sobre una banda llamada "los diablos muertos".

(FOTO: 17)

Automáticamente decimos a nuestro compañero "Vámonos de aquí" y con el mapa regresamos a la tienda de santería. Entramos y hablamos con Eddie sobre "los diablos muertos" pero no sabe nada de ellos. Vamos a la tienda de Charlie y le hablamos de lo mismo pero tampoco sabe nada. Nos vamos al Bar, entramos y hablamos con "Organic-D" de lo nuevo,

18



pero tampoco los conoce. También hablamos con el barman y con el motero sin éxito. En la calle hablamos con Joanna que tampoco sabe nada de ellos. Usamos la botella con sangre en Martin y se quita la americana. La examinamos y le cogemos el carnet.

Nos vamos a "Pellington Books" y hablamos con Rosie sobre "los diablos muertos", pero no puede ayudarnos. Llamamos a la puerta verde, le enseñamos el carnet y nos deja entrar. Hablamos con la Sra. Pellington, Emma, y luego aparece su marido, Frank. Le hablamos sobre los gemelos y nos lleva a la biblioteca. *(FOTO: 18)* Siguen las charlas y luego lo miramos todo y le hablamos nosotros de todo, dos veces. (La segunda vez es igual, solo son preguntas sobre conspiraciones).

MUSEO PARANORMAL DE LOS ÁNGELES

Volvemos a mirar la estantería inferior izquierda del fondo y cogemos el libro de "Folklore Mexicano II". Se lo damos a Frank y nos explica más cosas mientras vamos viendo las páginas y al final nos da la llave del Museo. Salimos a la calle, usamos la llave en la verja y entramos en el Museo Paranormal de Los Ángeles. Miramos el cuadro del pasillo y entramos por la puerta con cortinas a una especie de escenario. *(FOTO: 19)* Frank nos irá guiando y explicando todo por medio de unas cámaras instaladas por los gemelos. Miramos todas las figuras y seguimos a la derecha. Miramos los cuadros del pasillo y seguimos a la derecha a la sala de

19



20



21



las “fotos Kirlian”. *(FOTO: 20)* Miramos los cuadros, cogemos la cámara y elegimos “quedarnos un rato”. Entramos por la puerta de la cortina a otro pasillo y miramos los cuadros/fotos.

Seguimos a la derecha a otra sala con un automóvil en el centro. Miramos los pósteres, el monitor, la urna y el coche. Retrocedemos dos veces y entramos por la puerta de la derecha. Aquí miramos los cuadros y el monitor. También podemos mirar el “Psychophonytron 92” y escuchar todas sus “psicofonías”. Vamos todo a la izquierda para salir del Museo y nos vamos a la tienda de santería.

CONSEGUIR EL TATUAJE

Entramos en la tienda, le enseñamos la cámara a Charlie, nos da un cartucho Polaroid y en el inventario lo metemos en la cámara. Mapa *(FOTO: 21)* y a casa de Leroy y Angela. Entramos y hablamos con Leroy sobre “información”. Volvemos al mapa y vamos a casa de Morris Avery. Miramos la moto y hablamos con el personaje calvo y camiseta blanca que se pasea (si no está, esperar a que aparezca, ya que va y viene). En el inventario combinamos la señal con la cinta policial y la atamos al poste central.

Entramos en los tatuajes y hablamos con los dos personajes.

Salimos, usamos la libreta de multas en la moto y conseguimos que el motero, Big Fred, se vaya. Vamos a hablar con el tatuador de todo. Entramos en el callejón de la derecha y usamos la cámara en el grafiti verde con cuernos, el símbolo de los “diablos muertos”, para conseguir una foto. Volvemos a hablar con el tatuador sobre la foto y nos la tatúa.



22





GUARIDA DE LA MAMBA NEGRA

Volvemos al mapa y vamos a Rico. Hablamos con el gorila para que nos deje entrar y lo conseguimos gracias al tatuaje, pero antes avisamos a Al de que avise a los refuerzos si ocurre algo. Aparecemos en el jardín del chalet de Rico. *(FOTO: 22)* Nos presentamos a Rico y le hablamos de todo. Al acabar usamos la pistola en la barbacoa y salimos pitando. En el mapa aparece una nueva localización, un almacén abandonado guarida de la Mamba Negra, y vamos allá. *(FOTO: 23)*

Lo miramos todo y podemos entrar por la parte inferior de la persiana metálica, pero al momento volvemos a salir. El examinar el canalón subimos los dos al tejado y Al nos gasta una broma pesada. Lo miramos todo y usamos el destornillador en el cristal central izquierdo de la cristalera. Usamos aquí también el diamante y conseguimos quitar el cristal. Atamos la cuerda a la salida de aire de la izquierda, cogemos el extremo de la cuerda, hablamos con Al y bajamos al interior del almacén, pero perdemos la cuerda.

Vamos a la izquierda a un corredor, lo miramos todo y entramos por la puerta izquierda. Todo está oscuro y huele a sangre pero podemos pulsar el "?" al lado de la entrada para dar la luz y así encontramos a los gemelos atados. *(FOTO: 24)* Les hablamos de todo y salimos al pasillo, aunque nuestro compañero se queda de guardia. Seguimos a la izquierda dos pasillos hasta llegar frente a una gran puerta metálica.

La pasamos y aparecemos frente a una especie de altar o sala de torturas con varios cadáveres. *(FOTO: 25)* Miramos el central y aparece el psicópata, al que hablamos de todo. Aparece Rico, acompañado de su mano derecha Rubio, habla con el psicópata y le pega un tiro. Cuando se dirige hacia nosotros el cadáver de la chica central cobra vida poseída por una bruja y

23



24



Conseguimos deshacernos de la bruja y acabamos en casa de Leroy y Angela explicando lo ocurrido y haciendo las paces.

25



26



mata tanto a Rico como a su secuaz. A nosotros nos deja y rápidamente salimos del almacén con los gemelos y le explicamos a Al todo lo ocurrido mientras vamos en el coche patrulla.

De repente la bruja aparece detrás del coche y se inicia una persecución. Decimos: "¡Acelera!", "Los chicos sabrán que hacer" y "Voy a dispararle". ***(FOTO: 26)*** La bruja aterriza sobre nuestro coche y decimos: "¡Balancea el coche!", "¡Vuelve a dar volantazos!", "¡Dame tu pistola!", "¡Vuelve a dar volantazos!", "Hasta aquí hemos llegado...", "¡Se nos acaba la carretera!" y "¡Lo tengo!".

Vemos tranquilamente los cortos créditos y antes de acabar la aventura podemos ver una nueva animación en la que el cadáver de la bruja está en la morgue del Hospital examinado por dos médicos ***(FOTO: 27)*** y sucede algo terrorífico...

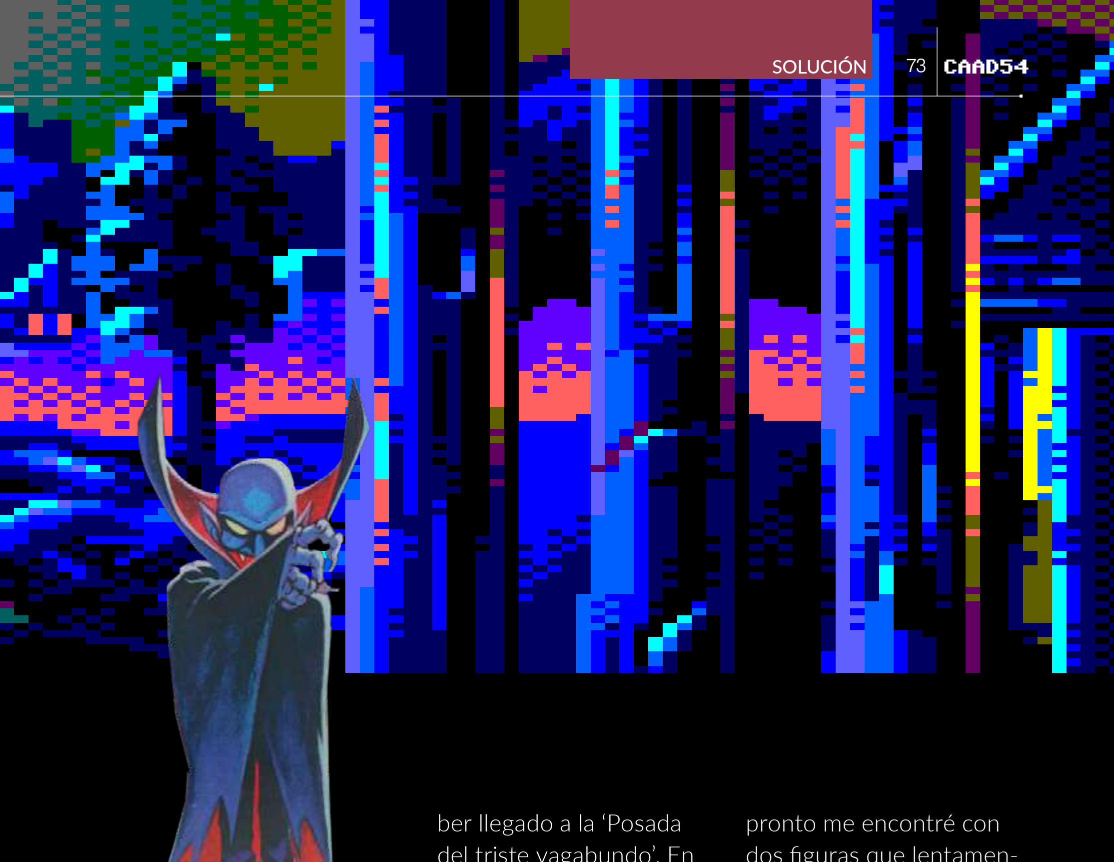
27





28 de septiembre de 1862

El viaje de regreso desde Zurich está siendo largo y arduo pero ha sido provechoso: he tenido ocasión de reunirme con el Doctor Atten, experimentado cirujano. Debatiendo con él he enriquecido mis conocimientos médicos más de lo que imaginaba. Espero cruzar el Rin en pocos días y permanecer un tiempo en Estrasburgo, hermosa y melancólica en otoño.



SOLUCIÓN | THE CURSE OF RABENSTEIN |

AUTOR: J.A. RUBIO

Llevábamos ya un tiempo atravesando la Selva Negra cuando me percaté de que hacía horas que debíamos haber llegado a la 'Posada del triste vagabundo'. En cierto momento el carruaje se detuvo en mitad de la nada y un vistazo al exterior me confirmó que estábamos completamente perdidos. Mientras el cochero comprobaba confuso los mapas, decidí estirar las piernas, aun estando agotado por el viaje.

A la luz de la luna se distinguía una pequeña senda y decidí seguirla, llegando al poco a un claro neblinoso. El silencio reinante era extraño, no se oía ni un animal y de pronto me encontré con dos figuras que lentamente avanzaban hacia mí. De cerca me di cuenta de que vestían armaduras de las legiones romanas y les saludé pero al parecer ni siquiera me veían. Sin comprender lo que ocurría, vi cómo desaparecían en la espesura.

De pronto se apoderó de mí un frío glacial que me envolvió como un gélido manto, la temperatura había descendido rápidamente al punto de que al exhalar se formaban nubes de aire condensado.

Presa de un pánico irracional volví corriendo al carruaje tan deprisa como mis piernas lo permitieron. Recuperando el aliento, quise contarle al cochero lo que había visto pero lo descarté. No me creería. Así empezó todo, sin saber yo todavía hasta qué punto iba a cambiar mi vida.



PRIMER DÍA

Al hablar con el cochero, éste me comentó que el camino acababa en una aldea que no aparecía en los mapas pero donde nos vendría bien detenernos para pasar la noche y que descansaran los caballos. Optó por quedarse a cuidar de ellos y me dirigí al **NORTE** camino de la aldea. Cuando llegué a la linde de la aldea, pude ver una **IGLESIA** al **OESTE**, un **POZO** y un **ESTABLO** con la puerta cerrada que vendría muy bien a nuestros caballos.

Siguiendo hacia el **NORTE** llegué a la posada, donde al **HABLAR** con la **POSADERA**, me confirmó que tenían alojamiento y me entregó una **LLAVE** del establo que decidí **COGER**. Más tarde podría calentarme en la **CHIMENEA** y charlar con el grupo de **ALDEANOS** allí reunido. Regresé hacia el **SUR** a la linde de la aldea y pensé en **ABRIR** el **ESTABLO** para poder llevar los caballos. Seguí hacia el sur, de vuelta al camino abandonado pero el cochero ya no estaba, en su lugar encontré algo de **TIERRA** removida que procedí a **EXAMINAR**, pero sin luz no me fue posible, como tampoco podría buscar al cochero. Opté por **COGER** los caballos y llevarlos

al establo. Desde allí me dirigí al OESTE de vuelta a la aldea y al NORTE buscando la posada, donde la posadera me confirmó que no había visto a ningún forastero aparte de mí. Me dispuse a HABLAR con los ALDEANOS tras DAR la LLAVE a la posadera.

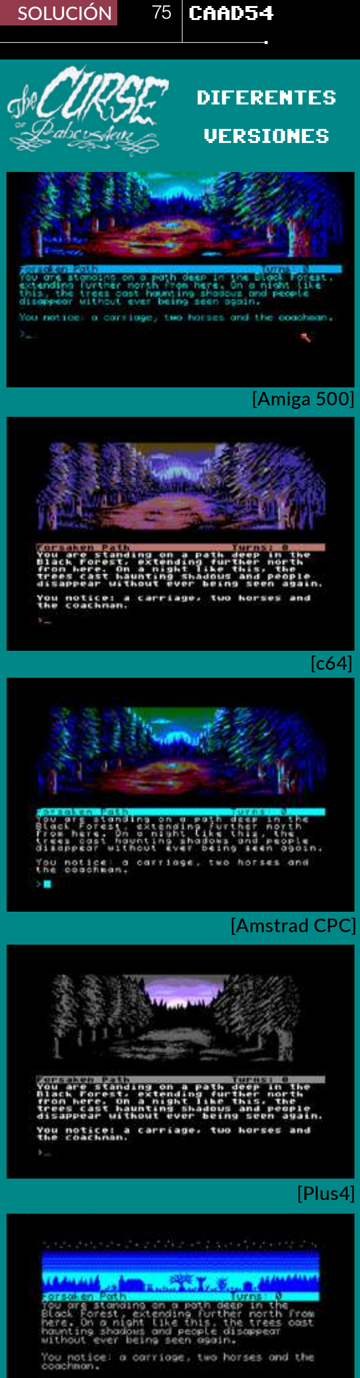
Siendo forastero no tardaron en hablarme de una leyenda local acerca de un ser maldito sediento de la sangre de inocentes,

no muy distinta a otras que había escuchado anteriormente pero aquella noche resultaba más siniestra de lo habitual. La posadera señaló una BOTELLA vacía, pero nadie pidió beber más. En mi caso particular no tenía cuerpo para ninguna bebida tras confirmar que nadie había visto al cochero. Comenzaba a estar preocupado por él. Cuando me disponía a marcharme, escuché a lo lejos la campana de la iglesia.

Caminando hacia el SUR volví a la linde del aldea y desde allí fue fácil llegar al patio de la iglesia, situado al OESTE. La iglesia estaba cerrada, al EXAMINAR la PUERTA vi que se abría desde el interior, por lo que opté por TOCAR la CAMPANILLA. Me había alejado unos pasos, pero escuché cómo alguien abría la puerta desde dentro, por lo que me dirigí de nuevo hacia al OESTE, donde estaba la iglesia.

En su interior sentí que debía USAR la PILA de agua bendita y acto seguido quise HABLAR con el SACERDOTE, quien me recibió de buen grado. Dijo que creía saber el motivo que me había traído a la iglesia y que el Señor, mi pastor, me había estado esperando. Cualquier intento de conversar más tenía por respuesta una sonrisa expectante y movido por sus palabras decidí REZAR. Me sentí reconfortado, como acompañado y al volver a HABLAR con el SACERDOTE, me ofreció su ayuda si la necesitaba.

Salí de la iglesia



[Amiga 500]
[c64]
[Amstrad CPC]
[Plus4]
[Spectrum +3]

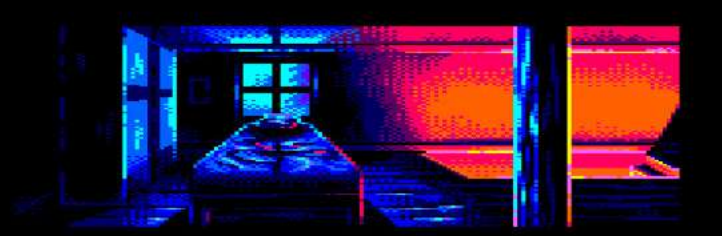
hacia el ESTE y ya en el patio discerní al NORTE el CEMENTERIO, al que me dirigí. Me acerqué para EXAMINAR un viejo MAUSOLEO y desde mi posición vi una sombra situada tras él. Algo nervioso me acerqué para EXAMINAR la SOMBRA y descubrí que era un soporte con una ANTORCHA. Inmediatamente pensé que me sería muy útil para buscar al cochero así que decidí COGER la ANTORCHA y regresé al patio de la iglesia al SUR, caminando rápido hacia la linde de la ALDEA al ESTE. Una vez allí recordé la chimenea de la posada y caminé hacia el NORTE. En efecto, la chimenea seguía encendida y la usé para ENCENDER la ANTORCHA.

Disponiendo ya de luz me encaminé hacia el SUR, pasando por la entrada de la aldea y de vuelta al CAMINO, algo más al SUR. Tras EXAMINAR la TIERRA, pensé que sería mejor agacharme para BUSCAR en la TIERRA y para mi sorpresa encontré un CRUCIFIJO y un trozo de TELA. Tras EXAMINAR el trozo de TELA descubrí para mi horror que parecía un trozo del abrigo del cochero... ¡ensangrentado! Decidí COGER TODO y sin saber a dónde dirigirme a continuación, volví hacia el NORTE, a la ALDEA.

Recordando las palabras del sacerdote, me dirigí al OESTE al patio de la iglesia y continué hacia el OESTE, entrando en la IGLESIA. Inmediatamente decidí MOSTRAR la TELA al sacerdote quien, adoptando una expresión grave, dijo que desde tiempos antiguos algo malvado se escondía por aquellas tierras y que la gente desaparecía sin dejar rastro. Me comentó que estaba atado a aquella iglesia, algo que no comprendí, y preguntó si podía traerle un poco de agua. Pensando en todo lo que estaba sucediendo invertí algo de tiempo en EXAMINAR vagamente los BANCOS y algo me impulsó a BUSCAR entre los BANCOS con más atención. En uno de ellos, colgado de una percha, encontré y decidí COGER una CUERDA.

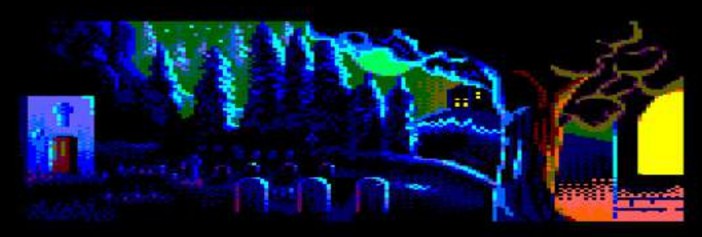
De pronto recordé que en la entrada de la aldea había un POZO, de modo que salí hacia el ESTE y desde el patio de la iglesia continué hacia el ESTE donde en efecto, estaba el POZO. No disponía de medios para sacar agua, pero sí se me ocurrió USAR la CUERDA para bajar al pozo, pero pensé que era una locura y lo descarté. Caminé hacia el ESTE hasta llegar al establo, donde seguían los caballos. Mientras pensaba en mi problema procedí a EXAMINAR el montón de HENO y no pude evitar pensar que podría esconderse cualquier cosa en él, de modo que opté por BUSCAR en el montón de HENO. Para mi sorpresa encontré y pude COGER un CUBO escondido en el mismo.

Caminé hacia el OESTE hasta el POZO donde inmediatamente quise USAR el CUBO y en poco tiempo lo tuve lleno de agua. Era muy pesado y durante un instante medité si no habría otra forma de llevarle el agua al sacerdote. Recordé que la posadera me había ofrecido más bebida cuando hablaba con los aldeanos, señalando una botella vacía que sin duda seguiría en la posada, de modo que caminé hacia el NORTE.





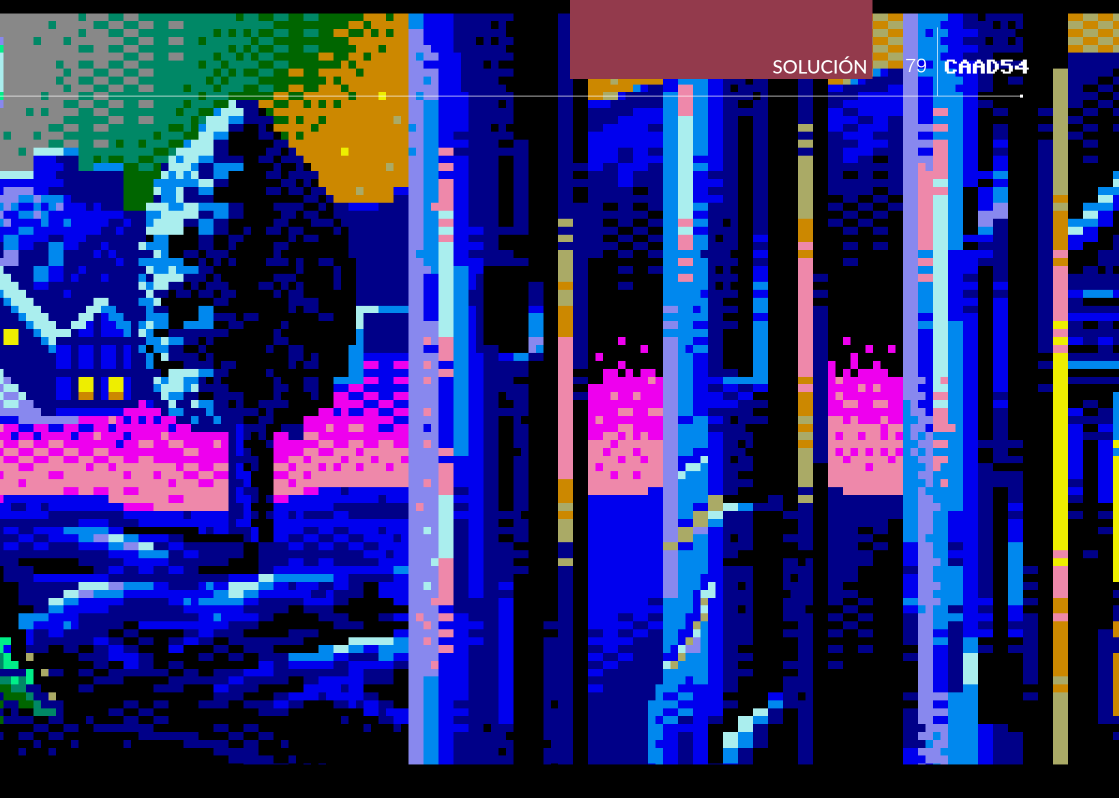

The CURSE
OF Rabenstein



No dudé en COGER la BOTELLA, regresando por el camino del SUR hasta el POZO, donde podía USAR la BOTELLA para transportar el agua con más comodidad.







Desde el pozo y con el agua a buen recaudo corrí hacia el OESTE hasta el patio de la iglesia y continué hacia el OESTE sin detenerme, entrando en la IGLESIA. El sacerdote seguía allí y respiré aliviado al pensar que todavía le podía DAR la BOTELLA con el agua que me había pedido. Bendijo el agua y a continuación me miró con gravedad para decirme que la guardaría para mí, que le buscara por la mañana y todavía quiso añadir algo más pero fue interrumpido por un espantoso grito que se escuchó desde el cementerio. No me quedé a escucharle, de nuevo salí corriendo de la iglesia hacia el ESTE para dirigirme al CEMENTERIO, al NORTE.

Cuando llegué al cementerio, una niebla extraña lo cubría. Junto al mausoleo vi al cochero, gritando todavía mientras una figura encapuchada lo atacaba, mordiéndole el cuello. Al EXAMINAR la FIGURA encapuchada resultó obvio que ningún ser humano podía moverse de ese modo. Presa del terror tardé mucho en darme cuenta de que todavía sujetaba la antorcha encendida, la había llevado conmigo durante todo el trayecto para no desviarme de los caminos que conocía y pensé que lo mejor que podría hacer era LANZAR la ANTORCHA contra la figura. Las llamas prendieron fuego a su capa y se volvió hacia mí, mostrando el rostro de lo que solo podía ser un vampiro. Con su voz siseante me amenazó y retrocedió hasta fundirse con la oscuridad. El cochero corrió hacia el bosque, aterrado, pero en su condición le sería imposible ir muy lejos y tampoco podía seguirle sin la antorcha y con la ame-

naza del vampiro. La noche debía terminar, nada podía hacer hasta que la luz del día regresara.

Rápidamente volví hacia el SUR al patio de la iglesia, regresé hacia el ESTE, desviándome hacia el NORTE a la seguridad de la posada. No había nadie en su interior y decidí encerrarme en mi alojamiento, sin duda situado el piso de ARRIBA, donde me esperaba una cama. Me acosté e intenté dormir, pero no me sentía lo bastante seguro y de pronto pensé en PONER alrededor de mi cuello el CRUCIFIJO que había recogido en el camino abandonado.

Cuando volví a acostarme e intenté DORMIR, pude conciliar el sueño, pensando que la luz de la mañana me haría ver los acontecimientos de otro modo. No podía estar más equivocado.

SEGUNDO DÍA

Desperté en una habitación muy distinta a la de la noche anterior. Apenas podía creer mis sentidos cuando miré a mi alrededor. Parecía que hubieran transcurrido décadas, las paredes cubiertas por moho, el intenso olor a humedad, los muebles podridos... y por si fuera poco, las escaleras que daban acceso al piso inferior se habían derrumbado, dejando como única salida la ventana rota.

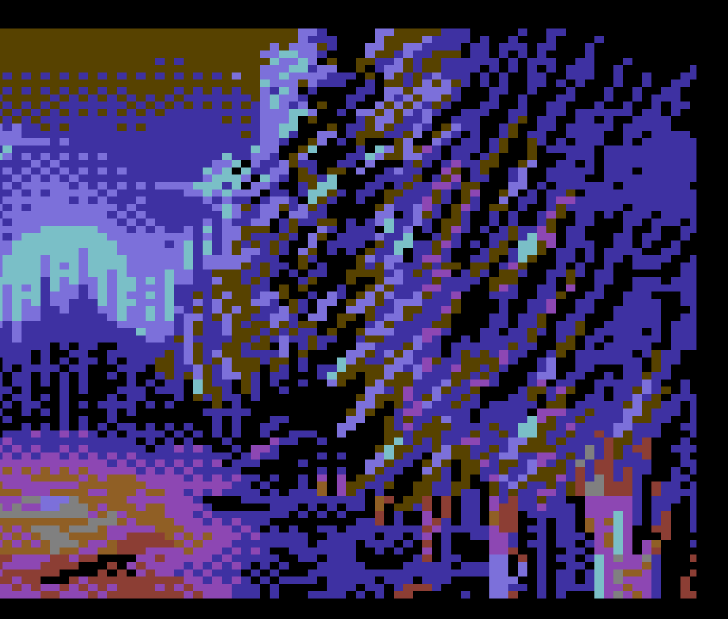
Pensé en COGER la SÁBANA y tras pensarlo un poco decidí USAR la SÁBANA para atarla al poste de la cama. Al intentar de nuevo USAR la SÁBANA era obvio que no bastaba para descender por la ventana, de modo que pasé a EXAMINAR la CAMA, sin encontrar nada a primera vista, por lo que intenté BUSCAR en la CAMA, por encima, por debajo... y por fortuna algo había, que decidí COGER: una MANTA vieja. Estaba seguro de que al USAR la MANTA podría bajar por la ventana, uniéndola a la sábana que ya tenía atada a la cama. Así fue y comencé a descender despacio hasta que, ya muy cerca del suelo, la sábana cedió y di con mis huesos en el suelo.

Cuando me repuse vi a mi alrededor la aldea, anoche tan acogedora, convertida en ruinas. No había en ella ni un alma, estaba completamente desierta e invadida por el bosque.



Era tal la espesura que el único camino que podía seguir era hacia la iglesia. Decidí **COGER** la **SÁBANA** que me había permitido bajar de la habitación, pues estaba en mejor estado de lo que pensaba y quizá la necesitara para protegerme del frío. Me llamó la atención una especie de monumento de piedra, no muy lejos de donde estaba. La inscripción que pude leer al **EXAMINAR** el **MONUMENTO** decía: 'En memoria de los inocentes asesinados aquella terrible noche, en el año del Señor de 1798'. Sentí un mareo que me hizo sentarme, ¿qué significaba todo aquello? ¿Eran fantasmas lo que vi anoche y Rabenstein el lugar por el que vagan condenados? Pero algo en mi interior me decía que todo había sido real y en particular aquella figura encapuchada, aquel ser que sin duda había matado a toda esa gente que mencionaba el monumento. Tenía que detener a la criatura a cualquier coste y entonces recordé al sacerdote y sus palabras 'Ven a verme mañana...'. Caminé hacia el **OESTE** buscando la iglesia.

Encontré la iglesia convertida en ruinas, un gran árbol había caído sobre ella pero el musgo y las plantas no dejaban duda alguna de que debió suceder mucho tiempo atrás como confirmé al **EXAMINAR** los **ESCOMBROS** y ver que estaban esparcidos por todas partes. Pensé en **BUSCAR** entre los **ESCOMBROS,** sin saber muy bien el qué y tras un arbusto cerca de la pared de la iglesia vi un objeto metálico. Al acercame pude ver y **COGER** una **PALA** que, aunque no ofrecía explicación alguna sobre lo que estaba sucediendo, podría serme útil para continuar buscando.



Vagué hacia el **NORTE**, donde estaba el

cementerio, para descubrir que había bastantes más tumbas que la noche anterior, cubiertas de plantas y maleza. Al EXAMINAR las TUMBAS quedó claro que en aquel lugar estaba enterrada la aldea entera. Mientras caminaba decidí BUSCAR entre las TUMBAS y una de ellas llamó mi atención, la de un tal Padre Johann que me recordó inmediatamente al sacerdote de la noche anterior. Presa de un repentino impulso, me puse a CAVAR hasta que la pala golpeó un ataúd de madera, del que retiré la tierra con mucho cuidado para a continuación ABRIR el ATAÚD muy despacio. Intentaba no pensar en la locura que estaba cometiendo, pero algo me decía que allí encontraría respuestas.

Como era de esperar el ataúd contenía los restos mortales de un sacerdote y tras EXAMINAR sus RESTOS vi que la ropa era la misma que llevaba el sacerdote la noche anterior. Junto al cuerpo había una nota que leí antes de que se deshiciera entre mis manos. 'Evitan la luz' era todo lo que había escrito. Junto al cuerpo encontré una botella con agua y fue al COGER la BOTELLA que comprobé que en efecto era la misma que le entregué al sacerdote. Al observar el montón de tierra que había apartado del ataúd pensé que sería buena idea USAR el AGUA para bendecirla y COGER la TIERRA bendita. En las circunstancias en que me encontraba, cualquier ayuda divina podría marcar la diferencia.

Mientras caminaba por el cementerio observé un viejo camino que conducía hacia el NORTE. La noche anterior no pude

verlo quizá por la oscuridad o quizá ni siquiera estaba allí, ya nada parecía tener mucho sentido. El camino parecía continuar hacia una mansión que dominaba la aldea. En mi interior supe que era allí donde encontraría al ser que había causado tanto daño a las gentes de la aldea, pero no continué. Estaba ya oscureciendo, había transcurrido el día entero casi sin darme cuenta y no era aconsejable enfrentarse a la criatura cuando cayera la noche. Algo apartada del camino, hacia el **OESTE**, vi una cabaña de cazadores que podría servirme como refugio para pasar la noche.

A juzgar por su aspecto, los moradores de la cabaña debieron abandonarla abruptamente tiempo atrás. Una gruesa capa de polvo cubría los muebles y al **EXAMINAR** el **COLCHÓN** comprobé que pese a no ser muy cómodo serviría para pasar la noche, de modo que me acosté con la intención de **DORMIR** hasta el día siguiente.

TERCER DÍA

Desperté con los primeros rayos del sol y me dirigí hacia la mansión, esplendorosa en otros tiempos pero ahora decadente, sabiendo que no había ya vuelta atrás. Dirigiéndome hacia el **NORTE**, entré en su gran vestíbulo. Las paredes devolvían el eco de mis pasos sobre el suelo de piedra. Un rastro de sangre me llevó hacia el **OESTE**, a una habitación que resultó ser una biblioteca con enormes librerías, cuyos estantes estaban repletos de libros. Una ventana grande iluminaba la estancia. Al **EXAMINAR** las **ESTANTERÍAS** comprobé que la colección era im-

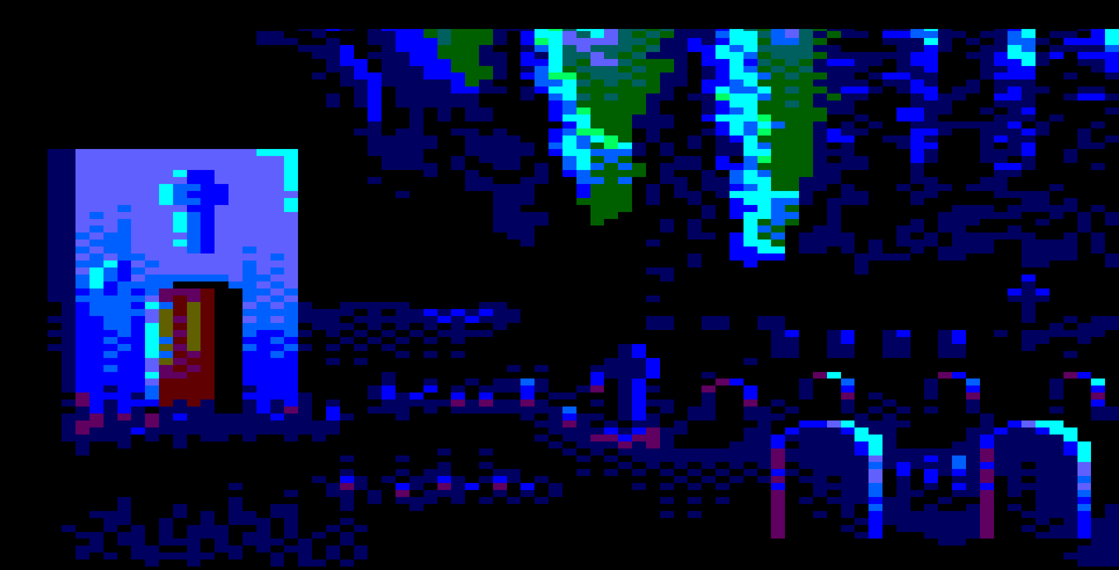
presionante, algunos volúmenes databan del siglo XV. Me dispuse a BUSCAR en las ESTANTERÍAS y encontré un volumen MANUSCRITO de aspecto extraño. Al EXAMINAR el MANUSCRITO, su título era 'Todos los secretos conocidos'. Quise COGER el MANUSCRITO pero no pude sacarlo de la estantería, por lo que pensé en empujarlo sin éxito y fue al TIRAR del MANUSCRITO cuando activé un mecanismo oculto que deslizó un armario hacia un lado. Tras él, un pasadizo conducía a un lugar desconocido, hacia ABAJO.

Llegué a una bóveda subterránea donde un ataúd de piedra descansaba sobre una elevación de terreno que observé era poco común en esta parte del mundo. La tapa era muy pesada, sería imposible levantarla. Recordé las leyendas que conocía acerca de los vampiros y pensé que la tierra bendita que llevaba lo haría salir pero, ¿qué podría hacer para enfrentarme a él? De pie frente al ataúd, comencé a dar forma a mi plan y volví ARRIBA, a la biblioteca, para USAR la MANTA, cubriendo la ventana. La estancia quedó a oscuras, apenas entraba la luz del día.

Volví ABAJO, a la bóveda y me armé de valor para USAR la TIERRA, esparciéndola alrededor del ataúd. La cosa del interior gritó de dolor, la tapa comenzó a moverse y corrí hacia la biblioteca dispuesto a combatirla. El vampiro llegó más rápido de lo que había previsto, me miraba con furia. 'Prepárate a morir' dijo, con una voz que no era de este mundo.

El vampiro se movia en círculos a mi alrededor, como un depredador esperando cobrar su presa.

Era necesario hacer algo para detenerle y poder concluir con mi plan. Decidí LANZAR la BOTELLA de agua bendita hacia el rostro del vampiro, alcanzándole de lleno. Intentaba alcanzarme, pero ya no

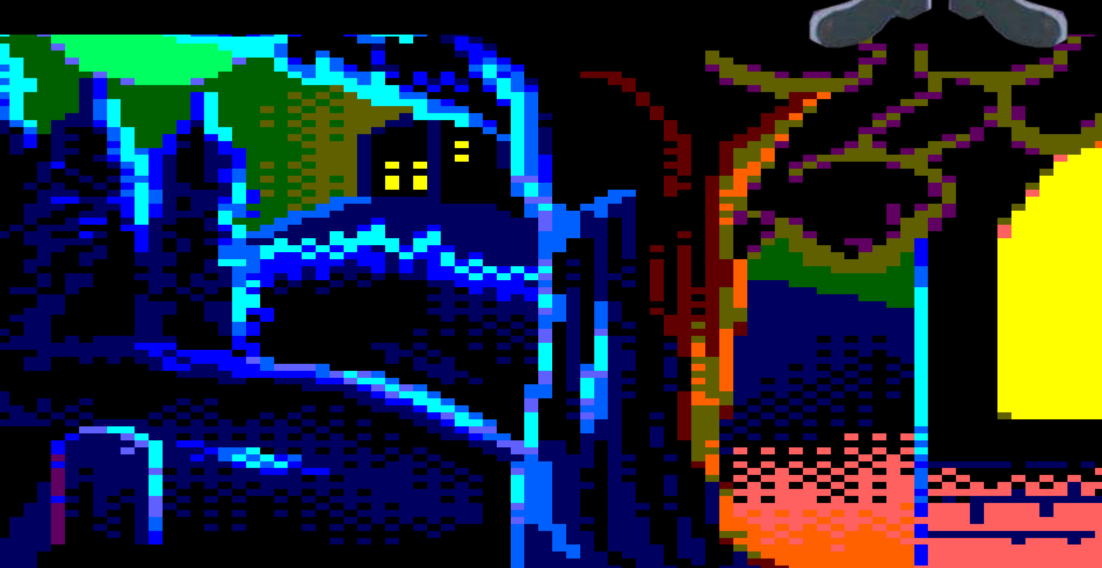


podía verme. Era la oportunidad perfecta para TIRAR de la MANTA y dejar que la luz del día cayera sobre la criatura. Su pálida piel comenzó a arder, gritó horriblemente y en pocos segundos todo había terminado.

Todavía afectado por lo ocurrido en los últimos días, abandoné la mansión. En un manzano del jardín vi una figura fantasmal: era el Padre Johann. Me saludó, intenté decirle algo pero desapareció de repente, sin duda había ido a un lugar mejor. Lentamente regresé por el camino, entre las zarzas, hacia Rabenstein. El brillo del sol otoñal era cálido y placentero. Casi en el bosque junto a los arces que ya perdían su vestimenta carmesí hoja a hoja, me detuve a respirar tranquilamente el aire fresco. Me invadió la tristeza al recordar las muchas vidas perdidas en este lugar, donde la muerte susurraba su nana. Jamás podré olvidar la maldad que he contemplado, oculta en la oscuridad y en la noche eterna. Jamás volverá a levantarse el caos para devorar almas inocentes. Es hora de que teman mi nombre...

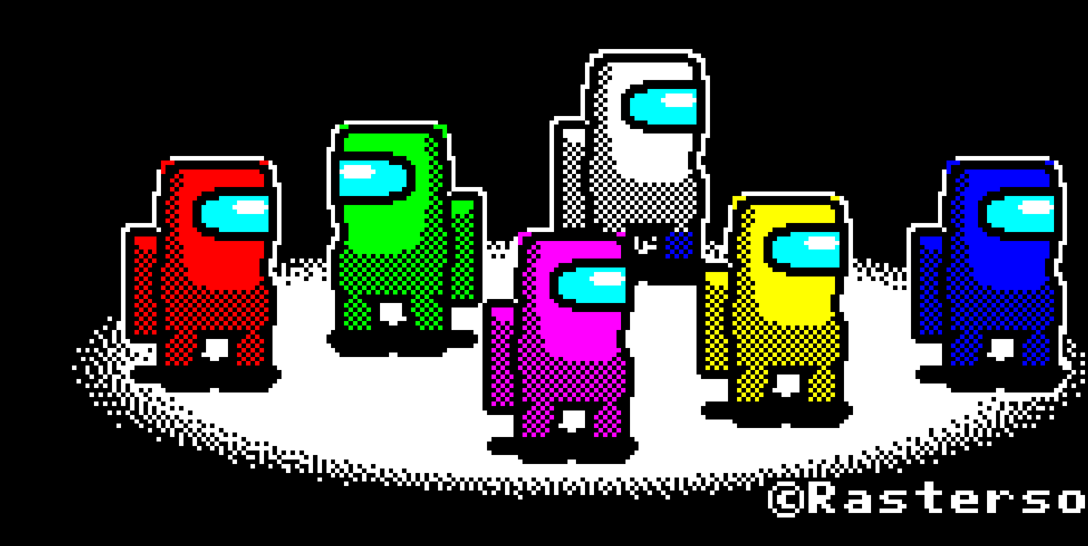
Abraham van Helsing.

FIN



LA AVENTURA DE ESCRIBIR

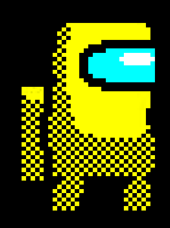
Escape from M.O.N.J.A.S



En este artículo voy a describir el proceso de desarrollo de mi juego **Escape from M.O.N.J.A.S.** Sin embargo, no voy a entrar en temas técnicos. Aquellos que estén interesados en bajar hasta el detalle de la implementación pueden consultar el código fuente del juego (disponible en mi *Gitlab*), además de leer las entradas *Pintando en el Spectrum* en mi *blog* personal, donde comento cómo escribí las principales rutinas. Lo que contaré es más el *proceso de escritura*, así como las decisiones que tomé, y por qué.

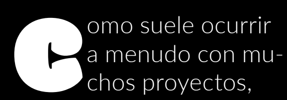
Por Sergio Costas





> "Y como cuadró que en ese momento estaba enganchado al **Among Us,** uno de los juegos que se hicieron virales durante la pandemia, decidí liarme la manta a la cabeza y hacer que un personaje similar se moviese por un suelo a todo color".
>
> SERGIO COSTAS

1. EL PRINCIPIO



Como suele ocurrir a menudo con muchos proyectos, **Escape from M.O.N.J.A.S.** no surgió directamente del deseo de crear un juego, sino que todo comenzó con un reto puramente tecnológico: ¿sería posible hacer *scroll* a pantalla completa y a todo color sin efectos de *tearing* en un Spectrum 48K?



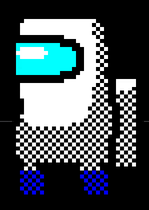
Aunque puede parecer algo trivial, no lo es en absoluto, pues un Z80 a 3,5MHz es un procesador relativamente lento; de hecho, utilizando la técnica *rápida y sencilla* del Z80 para copiar bloques (una instrucción llamada LDIR), se tarda tanto en copiar los datos de una pantalla que a la circuitería de vídeo (la famosa ULA del Spectrum) le da tiempo a repintar unas dos veces y media la imagen en el monitor, con lo que, si intentásemos utilizarla, el resultado sería un molesto efecto de *tearing* en, al menos, dos zonas de la imagen, además de que el juego funcionaría a velocidad de caracol. De hecho, es por esto que la mayoría de juegos de Spectrum basados en *scroll* no trabajan a pantalla completa, sino sólo en un trozo de ésta.

Pero como a cabezota no me gana nadie, a base de prueba y error (y mucho sudor) conseguí copiar una pantalla casi entera (184 líneas de las 192 que tiene el Spectrum) antes de que me alcanzase el haz catódico, lo que por fin me permitió conseguir el ansiado *scroll multidireccional a pantalla completa y a todo color.* ¡¡¡Hurra!!!

Algunos dirán que en un Spectrum 128K no habría tenido ese problema, gracias a que tiene

doble *buffer* para la pantalla; sin embargo, aparte de por cuestiones técnicas, tenía un motivo sentimental: de pequeño, yo tuve un 48K, y siempre me frustró encontrarme con que no podía jugar a algunos juegos que me interesaban porque eran exclusivos del 128K, así que, como homenaje a él, opté por limitarme exclusivamente a lo que tuve.

Una vez que conseguí ese reto, decidí escribir una microdemo: algo que demostrase la rutina y que pudiese grabar en vídeo y subir a Internet para inflarme un poquito el ego. Y como cuadró que en ese momento estaba enganchado al **Among Us**, uno de los juegos que se hicieron virales durante la pandemia, decidí liarme la manta a la cabeza y hacer que un personaje similar se moviese por un suelo a todo color. La ventaja de ese personaje es que tiene un diseño más bien "cuadriculado", lo que me permitió, simplemente poniendo un poco de cuidado al diseñar el ***sprite***, disimular el clásico ***color clash*** del Spectrum.

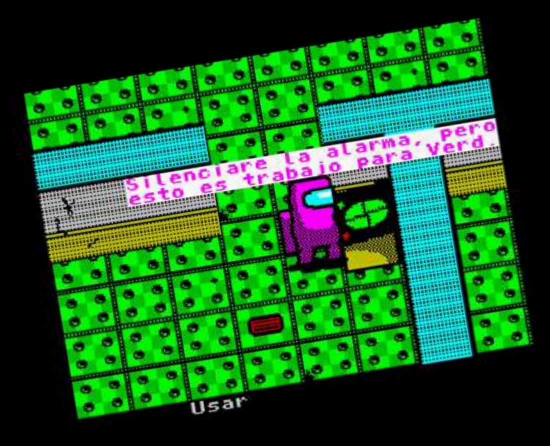


2. ¿Y SI HAGO UN JUEGO CON ESTO?

Llegados a este punto, me planteé dejarlo: ya había conseguido mi reto tecnológico, ya no había nada más que hacer. Pero entonces me pregunté: ¿y si lo convirtiese en un juego completo? La verdad es que era algo que me atraía bastante, pues a pesar de que había programado mucho cuando tenía mi Spectrum, nunca llegué a terminar nada ***tangible***. Era mi oportunidad de quitarme la espinita y crear algo ***real***.

La primera idea que se me ocurrió fue, literalmente, una cafrada: hacer un verdadero clon de **Among Us** que permitiese jugar en grupo entre varios Spectrums, utilizando la ***ZX Net*** del ***Interface 1*** para comunicarse entre ellos. Por supuesto, esta idea la abandoné enseguida, pues para poder probarlo necesitaría emular la ***ZX Net*** en mi PC, y no me apetecía nada (no conozco ningún emulador que lo haga de ***serie***). Además, un juego así no sería más que una ***curiosidad tecnológica***: algo que la gente podría jugar un par de minutos en plan “ah, vale, muy bonito”, pero que no disfrutarían realmente, por lo que no valdría la pena el esfuerzo.

Y fue entonces cuando decidí coger el toro por los cuernos y me planteé hacer un juego estilo ***SCUMM***, pues es un formato que siempre me encantó. Me apetecía intentar hacer una videoaventura similar a las de LucasFilm, donde no sólo la conversación con otros personajes fuese un elemento central, sino que, además, incluyese cinemáticas intermedias para avanzar en la historia. La cuestión, sin embargo, era si sería realmente posible ***comprimir*** un juego del estilo de **Maniac Mansion** en sólo 48K, y sin utilizar soporte externo para almacenamiento extra (no olvidemos que **Maniac Mansion,** a pesar de haber sido programado originalmente para un ordenador con una potencia similar como es el Commodore 64, necesitaba de la unidad de disco para cargar gráficos y otros elementos dinámicamente).



Ya tenía un reto claro, ahora faltaba empezar a darle forma. Decidí hacer antes una demo un poco más elaborada para asegurarme de que las piezas básicas que iba a necesitar funcionaban, y que se alcanzaba una velocidad razonable: si no conseguía que se moviese fluido una vez añadido un mapa, algunos objetos y otros personajes autónomos, ya podía olvidarme completamente del tema.

"En la sección El mundo de la Aventura de Andrés Samudio, encontré los tan ansiados capítulos de El arte de escribir una aventura (I y II, números 177 y 178), donde Andrés explica las líneas maestras para crear un buen guión". SERGIO COSTAS

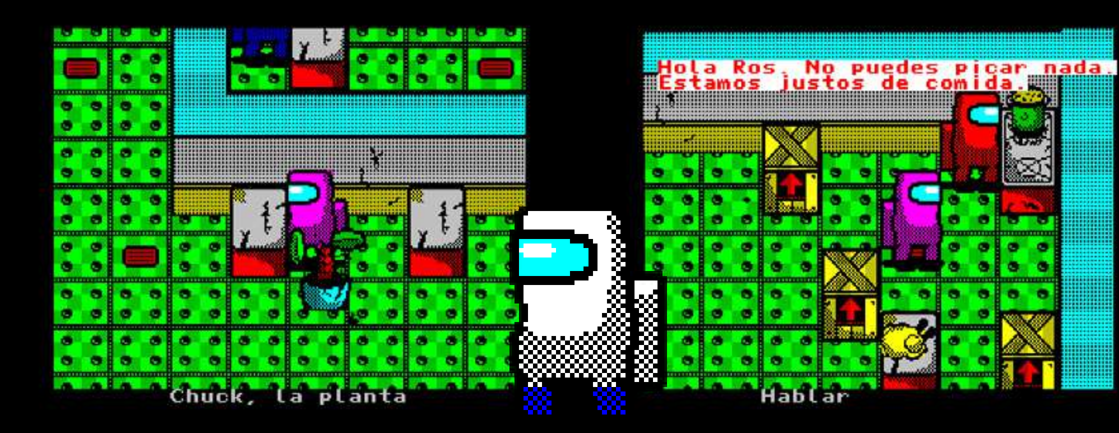


"Lo primero que implementé fue un sistema de hilos similar al que utiliza SCUMM, para así poder tener subrutinas independientes para cada elemento del juego (personajes, objetos móviles...) y que se ejecutasen de manera autónoma".
SERGIO COSTAS

Esto fue algo fundamental, pues simplificó horrores la programación de los distintos elementos autónomos, como los movimientos de Amarill y de Roj, las cinemáticas intermedias, algunos elementos como el radar, la olla, el detector o el reactor nuclear... Además, añadí algunas rutinas que iba a necesitar, como "hacer hablar a un personaje", o "moverlo hasta otro punto del mapa". Estas rutinas, que me permitieron implementar las animaciones y demás elementos del juego, las diseñé de tal manera que trabajar con ellas era más parecido a usar un lenguaje de ***scripting*** que a hacerlo en código máquina, lo que no sólo facilitó la programación, sino que me permitió consumir mucha menos memoria.

El segundo tema fue el de los personajes secundarios: quería que hubiese muchos (al final pude meter seis, nada menos), pero no podía permitirme la memoria que consumiría un ***sprite*** diferente para cada uno. Afortunadamente, el estilo de **Among Us** vino una vez más al rescate, pues simplemente tenía que añadir la posibilidad de sustituir un color concreto por otro, y, de esa manera, el mismo sprite serviría para todos los personajes (salvo Marvin, claro, que es un personaje completamente diferente), y sin necesidad de consumir memoria extra: simplemente cambiando el color base de cada uno, cambiaría el color del traje espacial. Y como, además, las piernas son un ***sprite*** separado del cuerpo (para reducir la memoria necesaria para almacenar las animaciones), podía incluso, si quería, poner "botas" de diferente color a los personajes, como de hecho hice con Blanc, y como también aproveché en otro punto de la aventura.

Una vez llegado a este punto, y tras comprobar que el sistema funcionaba, decidí que tenía que hacer una pausa y escribir un guión en condiciones que me permitiese planificar con precisión qué quería hacer y cual sería la mejor manera de conseguirlo,



"Una cuestión que tenía muy clara era que no quería que el jugador se tuviese que leer un manual antes de poder jugar, por lo que la historia tenía que ser lo más autoexplicativa posible". SERGIO COSTAS

pues si usaba la técnica de me siento y escribo, el resultado iba a ser un juego inconexo y hecho a base de retales. Así que me fui a mis viejas ***Microhobbys*** y, buscando en la sección ***El mundo de la Aventura*** de Andrés Samudio, encontré los tan ansiados capítulos de ***El arte de escribir una aventura*** (I y II, números 177 y 178), donde Andrés explica las líneas maestras para crear un buen guión. A esto le uní los artículos donde explica cómo funciona internamente un ***parser***, de los que también saqué muchas ideas.

Por supuesto, no fue nada fácil, pues esta era mi primera aventura y, claramente, me faltaba rodaje. Por el tipo de personaje, vestido con un traje espacial, la aventura tenía que estar ambientada necesariamente en el espacio, pero no quería que fuese una nave, para intentar alejarme un poco de **Among Us**. Además, necesitaba pensar qué movería al protagonista, cual sería su objetivo, y cómo sería su relación con el resto de personajes. Pensé que sería una buena idea que quisiese irse de ahí, pero ¿por qué motivo? Al principio decidí que Ros sería un soñador en busca de aventuras, pero también algo torpe, y por eso iría matando accidentalmente a todos sus compañeros mientras intenta largarse de la estación. Sin embargo, tras pensarlo un poco, me pareció demasiado macabro, además de que se parecía demasiado a **Among Us** (aunque Ros no es un impostor, el resultado sería el mismo). Pese a todo, de esta idea había salido un puzle que me encantaba, pues me parecía realmente divertido y me resistía a tirarlo a la basura. Ese fue el motivo de convertir a Amarill en un abusón que no para de meterse con Ros y de hacerle la vida imposible,

llegado el momento (y no cuento más para no hacer ***spoilers*** a aquellos lectores que aún no han jugado).

"Luego empecé a pensar cómo serían el resto de personajes y cual sería su función (pues no tiene sentido añadir un personaje "porque sí)". SERGIO COSTAS

Para ello, además de decidir cual sería su personalidad, tenía que asignarles una función, para lo cual simplemente tuve que analizar qué personal sería necesario en una estación espacial. A partir de ahí, todos comenzaron a tomar forma: Ros sería una persona ***naive***, inocentona y soñadora, pero también ***el último mono*** de la estación, el "chico para todo", motivos más que suficientes para querer irse a vivir aventuras "de verdad". Amarill, ingeniero, sería un capullo borde y abusón que se lleva mal con todo el mundo, pero no le pueden echar por ser familiar del dueño de la estación. Azu, además del médico, es un lacónico jefe que se preocupa demasiado por la estación, hasta el punto de estar siempre saturado de trabajo. Verd, el navegante encargado del radar, es un borracho empedernido pero amistoso. Y Roj, el cocinero, tiene un puntito sarcástico, pero es buena persona.

Por otro lado, tenía que decidir de qué manera se iría. Al principio pensé que podría construir una nave espacial a base de piezas de desecho, lo que daría muchas posibilidades en cuanto a puzles a resolver, pero no me acababa de convencer. Se me ocurrió entonces que podía llegar un visitante en una nave, y así el podría ver una oportunidad para irse con él. Es aquí donde entra en escena Blanc, un capitán estelar algo misterioso.

¿Y qué puzles habría que resolver para ello? Decidí reutilizar la idea anterior y que fuese necesario modificar la nave para que pudiesen viajar dos personas. Para ello, Ros utilizaría piezas que encontrase por ahí: una cabina telefónica para ampliar el espacio habitable, una bicicleta para reforzar el tren de aterrizaje, un nuevo generador de oxígeno alimentado por pilas... Pero pronto me encontré con que todo eso requeriría de muchos gráficos, lo que me suponía un problema doble: por un lado, era consciente de que la memoria estaba muy justa, y por otro, mis capacidades artísticas son algo limitadas, además de que quería que no se notase el ***color-clash***, lo que me limitaba aún más. Ante esto, decidí que tenía que intentar usar objetos "que no se viesen en pantalla", de manera que sólo consumiesen un par de bits en los ***flags***, y un poco de texto para las descripciones, además de un puñado de líneas de código para el puzle correspondiente.

Una cuestión que tenía muy clara era que no quería que el jugador se tuviese que leer un manual antes de poder jugar, por lo que la historia tenía que ser lo más autoexplicativa posible. Aquí me inspiré en **Monkey Island** (donde al principio vemos cómo Guybrush llega a ***Melee Island(TM)***, expresa su deseo de ser un pirata, y el vigía le explica lo que tiene que hacer), y en **Day of the Tentacle** (donde el hámster llega a la casa de nuestros protagonistas, les da una nota, y se presenta toda la historia), para incluir una ***intro*** animada en donde se nos presenta la historia y

Escape from
M.O.N.J.A.S.



y así las motivaciones de nuestro personaje.

También por este motivo decidí que la aventura tenía que ser progresiva, y por eso la dividí en tres grandes bloques: primero tenemos que conseguir que Blanc aterrice, un puzle muy sencillo que nos permite tomarle el pulso al sistema de control y descubrir cómo es la base espacial y el resto de personajes. Luego, conseguir la comida, un puzle ya más complejo pero aún lineal. Y, por último, conseguir las piezas que necesitamos para poder irnos, que forman varios puzles paralelos que podemos resolver en cualquier orden. Una vez más, me inspiré en **Monkey Island**, donde la primera mini-misión consiste en encontrar a los piratas en el bar Scumm, y entonces empieza la primera gran misión con tres puzles paralelos que se pueden ir resolviendo en cualquier orden.

Respecto al estilo, era obvio que tenía que ser una comedia: los gráficos lo pedían a gritos, así como la forma de moverse de los personajes, dando saltitos de un lado para otro. ¡Maldito el día en que se me ocurrió! Una vez más, Samudio tiene toda la razón, y mantener el tipo con el humor es MUY difícil. Espero que el resultado os haya convencido, y no haber caído demasiado en la chabacanería y el humor fácil.

Por último, añadí sin pudor pequeñas referencias a otras obras, en forma de guiño hacia





ROS: persona *naive*, inocentona y soñadora, pero también ***el último mono*** de la estación, el "chico para todo", motivos más que suficientes para querer irse a vivir aventuras "de verdad".



AMARILL: ingeniero, capullo borde y abusón que se lleva mal con todo el mundo, pero no le pueden echar por ser familiar del dueño de la estación.



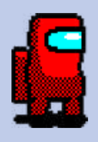
AZU: además del médico, es un lacónico jefe que se preocupa demasiado por la estación, hasta el punto de estar siempre saturado de trabajo.

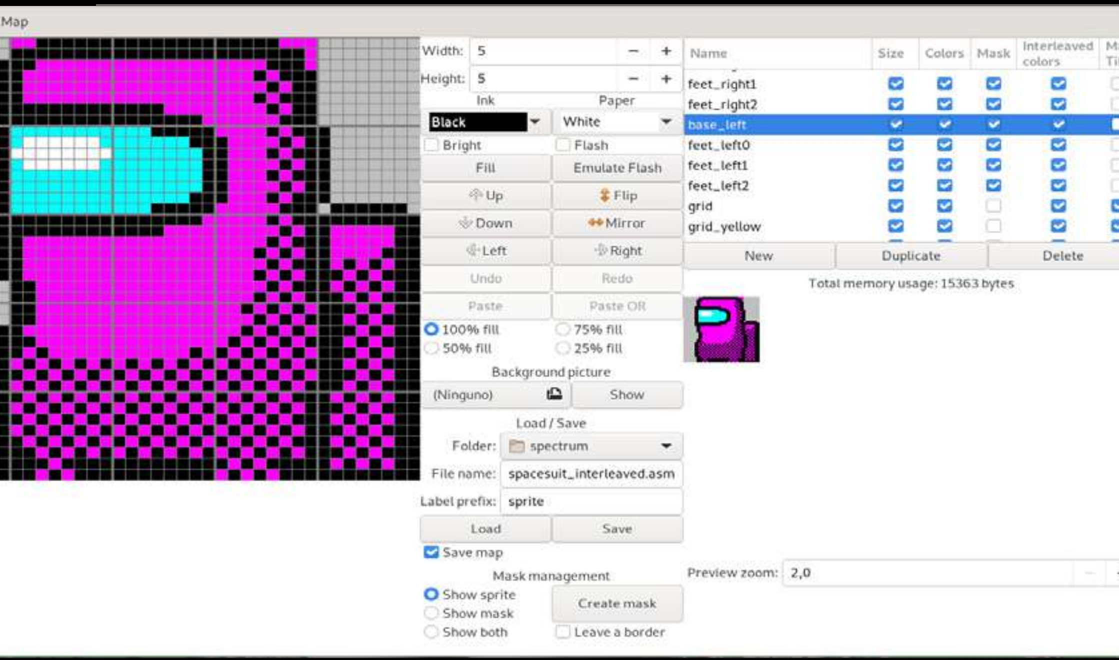


VERD: el navegante encargado del radar, es un borracho empedernido pero amistoso.



ROJ: el cocinero, tiene un puntito sarcástico, pero es buena persona.





Diseñando los sprites.

el jugador. Así, hay referencias a ***2001, una odisea del espacio, Star Trek, la película*, Monkey Island,** los *Looney Tunes*, **Maniac Mansion**, e incluso el *Lazarillo de Tormes*.

Llegados a este punto, decidí que podía empezar a programar, a pesar de que consideraba que lo que llevaba de guión sería sólo el "primer acto", y que aún me quedarían por hacer dos partes más para tener un juego completo. El motivo, además de las ganas de empezar a tener algo "tangible" (a fin de cuentas, soy más ***programador*** que ***escritor***), era que todavía no había decidido cómo sería la interfaz de control, cuando es algo que afecta a qué cosas podrá hacer el personaje y, por tanto, al guión, y no quería continuar con él hasta haber atado bien ese cabo suelto. ¿Utilizaría una barra de verbos e inventario como en los primeros juegos de SCUMM? Eso simplificaba algunas cosas, pero no me gustaba nada porque se comería un tercio de la imagen, con lo que todo mi esfuerzo por conseguir un ***scroll*** a pantalla completa habría sido inútil. Al final, tras varias pruebas, me decanté por el sistema de menús actual, en el que, pulsando una tecla, se muestran todos los verbos posibles y, a continuación, de ser necesario para esa acción concreta, el inventario con todos los objetos que tiene el protagonista, además de objetos y personajes cercanos a él. Por desgracia, esto me obligó a modificar el guión, pues implementar la acción "usar XXXX con YYYY" complicaba demasiado la programación (no era fácil distinguir entre el primer y el segundo objeto, con lo que habría tenido que añadir código extra para incluir indicaciones para el

jugador). La solución consistió en hacer que dicha acción sólo se pudiese realizar entre un objeto del inventario (que el usuario escogía de manera explícita desde el menú) y, cuando fuese necesario para el puzle concreto, un objeto del decorado o un personaje que se encontrase en las cercanías (por ejemplo, el radar), de manera que el objeto-destino se seleccionaba de manera implícita. Desgraciadamente, eso implicó eliminar algunos puzles, como por ejemplo el tener que acoplar una lámpara a Chuck.

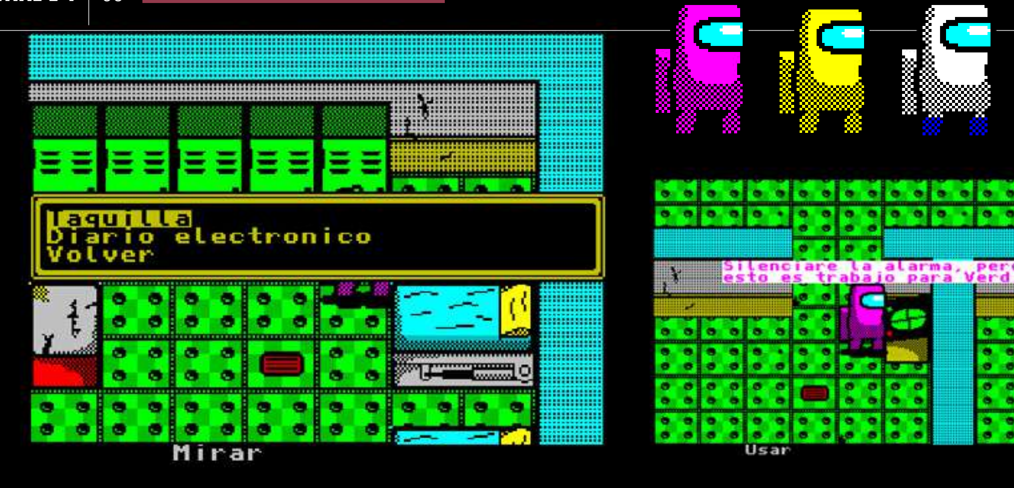
El empezar ya a programar me permitió descubrir, además, que había pecado de ambicioso, pues cuando ya tenía más o menos la mitad del guión implementado, me encontré con que no iba a tener memoria suficiente; en efecto, sólo en gráficos llevaba más de 13 Kbytes (al final alcancé los 15 Kbytes), y tenía que añadir el código, búferes de pantalla, el mapa... al final todo iba sumando más y más, y veía que sólo iba a disponer de unos 6-7 Kbytes para los textos. Pero ya llevaba unos cinco ocupados y aún me faltaba medio juego por meter. ¿Qué podía hacer?

La solución fue intentar comprimir el texto. Los grandes creadores de aventuras lo hacen, así que yo podía intentar hacer lo mismo. Al principio sopesé copiar el sistema utilizado por el PAWS. Por desgracia, no me convencía nada la técnica, pues me obligaba a almacenar por separado una tabla con las combinaciones de letras más usadas (o sea, más memoria), y el número de ellas estaba limitado a un máximo de 160 por cómo está diseñado el código ASCII, además de que la descompresión no sería todo lo rápida que necesitaba (no quería tener que descomprimir primero el texto en una zona intermedia, sino, en la medida de lo posible, trabajar ***al vuelo***). Por otro lado, gracias a los artículos de Samudio, yo sabía que en PAWS el texto quedaba reducido aproximadamente al 80% del tamaño original, algo que, para mí, era insuficiente, pero también comentaba que algunos compresores de texto utilizados en las grandes casas eran capaces de reducirlo a la mitad, más o menos, una cifra que yo intuía que iba a necesitar.

Al final, conseguí un buen resultado utilizando una versión del algoritmo LZSS. Lo bueno de este algoritmo es que la descompresión es trivial y muy rápida, lo que me permite hacerlo al vuelo sin problemas, con muy poco código y sin gastar memoria extra para nada. Por desgracia, la compresión es harina de otro costal, pues parece ser que ni siquiera se conoce un algoritmo óptimo para ello. De hecho, cosas como el orden en el que están las distintas frases afectan al nivel de compresión; por eso tuve que hacer que mi compresor cambiase de manera aleatoria el orden de las frases y volviese a comprimir todo una y otra vez, quedándose en cada iteración con la combinación que, hasta ese momento, proporcionase la mejor compresión. Este algoritmo me permitió alcanzar ratios del 59,5%, con lo que los 10,5 Kbytes de texto en castellano de la aventura terminada quedaron reducidos a unos 6 Kbytes. Lo malo es que necesita MUCHO tiempo para conseguirlo: tengo que dejarlo trabajando varias horas (normalmente por la noche) para conseguir esa cifra.







3. ¿Me harías el favor de probar este juego?

Tras todas estas peripecias, finalmente conseguí implementar (más o menos) todo el guión que había escrito. Es verdad que algunas ideas se quedaron en el tintero por falta de memoria, como, por ejemplo, tener que echar tierra sobre un teclado para descubrir un PIN, pero el resultado final me parecía lo suficientemente razonable como para dejarlo así, por lo que llegó el temido momento de… ***¡¡¡los betatesters!!!***

Este es un tema relativamente peliagudo pues no puedes lanzar un juego de aventuras, donde la habilidad no es crítica, e ir corrigiendo los bugs a medida que te los vayan notificando los jugadores, pues probablemente perderán el aliciente para seguir jugándolo. Esto significa que te encuentras con dos necesidades contrapuestas: por un lado te interesa coger un gran número de ***betatesters***, ponerlos a jugar como locos, e intentar corregir todos los fallos gordos antes de que el juego “salga al mercado”. Pero, a la vez, el número de ***betatesters*** tiene que ser pequeño, pues si no, le estás robando a potenciales jugadores el placer de jugarlo. Y si a esto le sumamos que este número ya es reducido al tratarse de juegos retro…

Al final, el número mágico parece estar en torno a tres o cuatro, y además haciéndolo de manera escalonada y no en paralelo, para que así cada ***betatester*** juegue a una versión donde todos los ***bugs*** hallados por el anterior ya estén corregidos.

También es importante, si se puede, conseguir la ayuda de un traductor para darle una revisión a los textos en otras lenguas. En mi caso, tuve la suerte de contar con un buen amigo, que se encargó de darle un buen repaso a mi traducción original y consiguió que conservase el mismo estilo que en español (mención especial a las frases de Verd). ¡Muchas gracias, Michael!

Por último, quedaba la cuestión de qué nombre ponerle, y aquí es donde entró en juego una de mis sobrinas, que también es fan del juego **Among Us**. Su madre me contó que, al principio, como no era capaz de pronunciarlo correctamente, lo llamaba ***El monjas*** (aunque unas semanas después ya no recordaba la anécdota, pero eso es otra historia). La

cuestión es que decidí que el título tenía que llevar esa palabra por algún lado, así que, finalmente, creé un ***backcrónimo*** para ella: *Mars non-Orbiting Neutral Joint-Assignment Station*, y sería el tipo de estación en la que tendría lugar toda la acción y de la que quieres largarte.

"En mi opinión, la única forma de conseguir crear una aventura realmente grande sería programarla para el 128K". SERGIO COSTAS

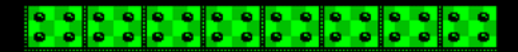
El final

Como ya dije, cuando terminé la primera versión del guión se suponía que, a continuación, vendrían dos partes más, pero la falta de memoria me lo impidió, por lo que tuve que diseñar un final adecuado. Por un lado, tenía claro que no podía ser un final cerrado, pues no quería cerrar la puerta a una hipotética segunda parte donde meter algunos de los puzles que se me habían quedado en el tintero; pero, por otro, tampoco quería terminarlo simplemente en un ***cliffhanger*** cuando ni siquiera tenía claro que fuese a haber realmente una segunda parte (ni aún ahora lo tengo claro). Tampoco quería un final neutro, en plan "y Ros consiguió su sueño de vivir grandes aventuras" y ya. Tenía que ser un final con sentido, que implicase algo. Y, por supuesto, si podía añadir una última nota de humor para poner un buen broche, mejor que mejor. Si lo he conseguido o no, por supuesto, es algo que tenéis que juzgar vosotros.

El resultado

Y el resultado fue **Escape from M.O.N.J.A.S.**, y la verdad es que estoy muy orgulloso de ella. Por desgracia, aunque está teniendo mucho éxito y buenas críticas, sí hay un detalle que no ha gustado: es muy corta, debido, obviamente, a las limitaciones de memoria. ¿Podría haberla hecho más larga? Probablemente no. Aunque reformando un poco el código, cambiando la rutina de carga para aprovechar el espacio del BASIC, y haciendo algunas optimizaciones extra, podría ganar unos 650 ***bytes***, no creo que diesen para más que uno o dos puzles extra. En mi opinión, la única forma de conseguir crear una aventura realmente grande sería programarla para el 128K, al pasar de 22 a 102 ***Kbytes*** disponibles para gráficos, textos y lógica del juego. Y reconozco que estoy tentado de intentarlo, de ver si es posible.

Pero esa es otra historia, y debe ser contada en otra ocasión.



Descarga del juego: https://www.rastersoft.com/programas/monjas.html

Jugarlo on-line: http://www.rastersoft.com/jsspeccy/index.html?load=monjas_spanish.tap

Repositorio GIT con el código: https://gitlab.com/rastersoft/monjas

Entradas técnicas en mi blog: https://blog.rastersoft.com/?cat=17

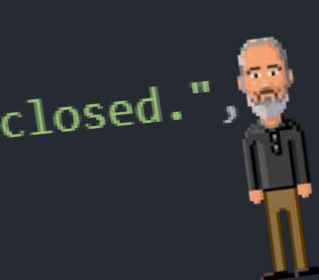


PunyInform: una librería retro para aventuras de texto

Por Fredrik Ramsberg

PunyInform es una librería para escribir aventuras de texto utilizando el lenguaje de programación **Inform 6**. Ha sido diseñada para ser lo suficientemente pequeña y rápida como para funcionar correctamente en **ordenadores** de 8 bits como Commodore 64, Apple II, Spectrum +3, etc.





Los lectores del CAAD quizá se preguntarán si hay alguna esperanza de una traducción de **PunyInform** al español. Por desgracia, actualmente tal traducción no está en curso. Hay dos personas diferentes trabajando en las traducciones al francés de la librería, pero aún no han publicado nada.

e. There is no reply.";

Los juegos se compilan en archivos de código Z que luego se pueden ejecutar en cualquier plataforma que tenga un intérprete de código Z, ya sea un ***ordenador*** de 8 bits, de 16 bits, un PC o un teléfono inteligente moderno. **Inform 6** fue diseñado por Graham Nelson en los noventa y viene como un paquete con dos componentes principales, el lenguaje de programación (con el compilador para este lenguaje) y la librería estándar. ***PunyInform*** es un reemplazo de la librería estándar de **Inform 6**. Con las recientemente lanzadas ***Puddle BuildTools*** se puede configurar un entorno de compilación que permite crear un juego con ***PunyInform*** para 25 plataformas diferentes.

Porqué lo creamos

Permitidme comenzar con algunos antecedentes sobre cómo surgió ***PunyInform***. En la primavera de 2018, Johan Berntsson y yo hablamos sobre el aumento del interés en los **ordenadores retro** en general, y nuestra antigua plataforma preferida, el Commodore 64, en particular. Vimos que salían nuevos juegos, y algunos de ellos parecían vender bastantes copias. Ambos habíamos trabajado bastante con **Inform 6**, produciendo juegos, extensiones de librería y traduciendo la librería al sueco, y disfrutamos mucho trabajando con él. Nos preguntamos si podríamos escribir un juego de **Inform 6** y hacer un lanzamiento comercial adecuado para el Commodore 64, con una bonita caja, un manual y tal vez algunos añadidos, como en un juego de Infocom, ¿acaso eso podría atraer algo de atención y vender algunas copias?

Empezamos comprobando qué intérprete de código Z podíamos utilizar. Queríamos un intérprete con una licencia que permitiera su uso gratis incluso en proyectos comerciales, debería ejecutarse en un C64 con unidad de disco

La imagen muestra la plantilla de juego de PunyInform "minimal.inf" creada con Ozmoo y ejecutándose en un Commodore 64

```
The Library                 Score: 0/0

And so the story begins...

Minimal
A sample game which uses PunyInform.
Release 1 / Serial number 210620 /
Inform v6.35 PunyInform v2.6

The Library
You are in a library.

You can see a box (which is empty) here.

>
```

y no incluir ningún código de origen dudoso. Resultó que no existía tal intérprete. Entonces, si queríamos lanzar un juego comercial de ***Inform 6*** para el C64, claramente necesitábamos escribir primero un intérprete de código Z, y así lo hicimos. Lanzamos ***Ozmoo*** para C64 en diciembre de 2018. Durante el desarrollo, probamos ***Ozmoo*** con varios juegos de ***Inform 6***, así como con juegos de Infocom, y rápidamente nos dimos cuenta de que teníamos otro problema: los juegos de Inform 6 eran, en general, intolerablemente lentos en el Commodore 64. Investigando esto, quedó claro el porqué: La biblioteca ***Inform 6*** se creó para escribir juegos que funcionasen en ordenadores modernos, por lo que nunca se había optimizado para la velocidad o el tamaño. La librería funcionó muy bien en máquinas de 32 y 64 bits, y razonablemente bien incluso en máquinas de 16 bits, pero era demasiado grande y lenta para **un ordenador** promedio de 8 bits.

Nace una nueva librería

En enero de 2019 comenzamos a trabajar en una nueva librería para **Inform 6**. Al principio, pensamos en diseñarla y escribirla desde cero, pero a medida que avanzamos descubrimos que muchas de las decisiones de diseño que tomó Graham Nelson estaban muy bien fundamentadas, y también entendimos que la librería podría ser más popular si fuera fácil de aprender para los autores acostumbrados a la librería estándar de **Inform 6**. Por eso, cambiamos la filosofía de diseño para que funcionase como esa librería, excepto cuando hubiese una buena razón para no hacerlo. Escribimos el analizador y algunas otras rutinas principales desde cero. Copiamos mucho código de la librería estándar, pero siempre leíamos el código con atención y buscamos formas de hacerlo más pequeño y rápido. Terminamos con una librería que en su forma compilada tiene aproximadamente 24 KB de tamaño. Esto es aproximadamente un 60% menos que la librería estándar. Cuando se ejecuta en **un ordenador** con 32-64 KB de RAM, esta diferencia de tamaño marca una gran diferencia.

Muy pocas características de la librería estándar se han omitido por completo en *PunyInform*, siendo la más notable la capacidad de manejar varios objetos idénticos en la misma ubicación.

La librería estándar apilará objetos idénticos juntos, y el jugador puede escribir cosas como "coger cinco monedas de oro" o "dejar un grano de arroz" para dividirlos. Es bueno tener eso, pero hace que el analizador sea mucho más complicado, por lo que se omitió.

La máquina Z viene en ocho versiones diferentes. Básicamente, solo tres de ellas son de interés cuando se producen nuevos juegos: las versiones 3, 5 y 8, a menudo denominadas simplemente z3, z5 y z8. La versión 3 es la más antigua y la menos exigente en memoria, pero también la más limitada. Un juego z3 puede tener un tamaño de hasta 128 KB, mientras que los juegos z5 y z8 pueden tener 256 KB y 512 KB respectivamente. Los datos del juego generalmente se almacenan en un disquete y el intérprete carga partes de ellos en la RAM según sea necesario.

Para la mayoría de las plataformas de 8 bits, la z3 es la única versión para la que existe un intérprete de código Z. Sabíamos desde el principio que queríamos permitir la compilación de juegos en z3. **Inform 6** se diseñó originalmente para admitir las tres versiones, pero a medida que su desarrollo continuaba, la compatibilidad con z3 se abandonó ya que pocas personas estaban interesadas en producir juegos z3 en ese momento, y el paso a z5 facilitó el desarrollo. Cuando comenzamos a trabajar en ***PunyInform***, el compilador y la librería estándar no habían podido producir archivos z3 durante los últimos 15 años o más. La librería no fue realmente un problema para nosotros, pero el compilador también tuvo algunos problemas al generar archivos z3. A medida que identificamos problemas en ese campo, encontramos formas de resolverlos nosotros mismos, o presentamos informes de error del compilador, y sus encargados, David Kinder y Andrew Plotkin, ayudaron a solucionar los errores.

Qué ofrece PunyInform

PunyInform se basa en la programación orientada a objetos. Por lo general, crea un objeto para cada objeto del juego, ubicación, y personaje, y puede crear objetos para elementos abstractos que complementen el juego, como menús, temas de conversación, el ciclo día-noche, o lo que sea que se necesite para el juego. El formato z3 solo permite 255 objetos, 248 de los cuales pueden ser definidos por el autor. Para z5 y z8, no existe ninguna limitación real.

Al definir objetos,

Algunos juegos realizados en *PunyInform*



Tristam Island
Hugo Labrande. 2020



Djinn on the Rocks
Joshua Wilson. 2021

Al definir objetos solo hay que definir qué tiene de especial cada objeto.

La librería proporciona valores predeterminados razonables para prácticamente todo, admitiendo 43 propiedades y 29 atributos, que se utilizan para definir el comportamiento de los objetos. Una propiedad puede tomar cualquier valor de 16 bits (incluida la dirección de una cadena o una rutina) o incluso una lista de valores. Un atributo es una bandera que solo puede estar activada o desactivada. También es posible definir tus propias propiedades y atributos.

La librería tiene un analizador sintáctico de tipo Infocom, que admite frases como "poner todos los libros excepto el azul en el estante". Tiene un conjunto de aproximadamente 50 verbos estándar ("coger", "abrir", "cerrar", etc.) más sinónimos. También se puede habilitar un conjunto de aproximadamente 25 verbos adicionales que es conveniente tener, pero que quizá no todos los juegos los requieran ("soplar", "nadar", "cantar", etc.). Además de eso, hay metaverbos, o verbos que controlan el juego, como "guardar", "restaurar", "deshacer", etc. Por supuesto, también puedes definir tus propios verbos.

Muchas otras partes de la librería también son opcionales. Por ejemplo, si no se necesita que la librería maneje la oscuridad, se puede desactivar, ahorrando algo de memoria. Es posible hacer que la librería comprenda las direcciones en un barco, como babor y estribor, pero están desactivadas de forma predeterminada, lo que también ahorra memoria. Todas estas opciones se explican en el manual.

El código mínimo de un juego

Veamos el código mínimo que debe tener un juego en *PunyInform*. Defines el nombre del juego / historia y una cabecera que se mostrará después del nombre del juego. Indicas dónde empieza el jugador, e incluyes dos archivos que contienen la librería *PunyInform*. Luego defines los objetos del juego y una rutina llamada **`Initialise`**, que se ejecutará cuando comience el juego. Y ya está.

Cada objeto puede tener propiedades y atributos. La palabra clave



Captain Cutter's Treasure
Garry Francis. 2021



Hibernated 1 (Director's Cut)
Stefan Vogt. 2021

with marca el comienzo de la sección de propiedades del objeto, mientras que la palabra clave **has** indica el comienzo de la sección de atributos.

El objeto llamado **Library** tiene una **description** (todas las localidades deben tener esta propiedad). También tiene el atributo **light**, lo que significa que la ubicación en sí emite luz, por lo que el jugador no necesita llevar una lámpara para poder ver. Las salidas también se definen mediante propiedades. Si hubiera una salida hacia el norte aquí, la librería tendría la propiedad **n_to**, indicando a qué localidad conduce esa salida.

La caja tiene cuatro atributos (mirad en **has**): **container**, lo que significa que puede contener cosas; **open**, que inicialmente está abierto; **openable**, lo que significa que el jugador puede abrirlo y cerrarlo; y **enterable**, lo que significa que el jugador puede entrar en él. También tiene la propiedad **name**, que enumera las palabras (entre comillas simples) que el jugador puede usar como sinónimos. Otra propiedad es **inside_description**, que se mostrará cuando el jugador mire a su alrededor mientras esté dentro de la caja. Por supuesto, si la caja está cerrada y no hay una fuente de luz, todo estará oscuro y ese texto no aparecerá.

Un objeto más complejo

Echemos ahora un vistazo a cómo se vería un objeto más complejo. Comenzando con los atributos (en la parte inferior de la imagen), este objeto tiene el atributo **static**, lo que significa que no se puede coger; **door**, con lo que actúa como un portal entre localidades; **openable**, o abrible y cerrable; **lockable**, lo que significa que se puede cerrar con llave y **locked**, o inicialmente cerrado con llave. Ten en cuenta que no tiene el atributo **open**, lo que significa que no está abierto cuando comienza el juego. Si queremos hacerlo más explícito, podemos agregar **~open**, lo que significa que no tiene el atributo **open**.

La propiedad **name** incluye los términos 'front' y 'door', lo que significa que el jugador puede usar cualquier combinación de estas palabras para referirse a ese objeto, por lo que puede decir "open

front", "open door", "open front door", o incluso "open door front". Siempre que este sistema resulte demasiado burdo, podemos agregar una propiedad **parse_name**, con una rutina que da total libertad para reconocer el nombre.

when_open y **when_closed** se pueden usar para mostrar diferentes mensajes cuando el jugador mira a su alrededor dependiendo de si la puerta está abierta o cerrada. Para **when_open**, elegimos escribir una rutina que verifica en qué lado de la puerta está el jugador y adapte el texto a ello.

before es una propiedad que siempre será consultada cuando el analizador haya entendido que el jugador quiere hacer algo con este objeto. En este caso, tenemos un código que reacciona cuando el jugador intenta llamar a la puerta (esta es una acción personalizada, no definida por la librería, pero también podríamos optar por reaccionar a acciones estándar como *Open*, *Lock*, *Take*, etc.) . Escribir una cadena como esta significa "mostrar esta cadena, agregar una nueva línea y devolver el valor de la rutina actual". Siempre que una rutina **before** es cierta, bloquea la acción actual y no se muestra nada más en pantalla.

Esta puerta debe ser visible en dos localidades diferentes (como la mayoría de las puertas), por lo que le damos una propiedad **found_in**, que enumera esas ubicaciones. También usamos **door_dir** para decir en qué dirección iría el jugador para entrar por esa puerta en estas localidades: norte desde *Front Porch* o sur desde *Entrance*. Este objeto utiliza el mecanismo opcional *Simple Doors* de *PunyInform*. La forma estándar de codificar una puerta es más flexible, pero también requiere un poco más de código.

Finalmente, la puerta tiene la propiedad **with_key**, indicando el objeto que se puede usar para cerrarla con llave.

Aprendiendo PunyInform

Escribir un juego usando *PunyInform* es muy similar a escribir un juego usando la librería estándar. La documentación principal de *PunyInform* es el manual de *PunyInform*, que señala todas las diferencias en comparación con la librería estándar de **Inform 6**. Por lo tanto, para aprender *PunyInform*, debes leer el Manual del Diseñador de *Inform*, cuarta edición (*Inform Designer's Manual*, o DM4 para abreviar), mientras mantienes un ojo en el manual de *PunyInform*.

Otra opción es seguir los tutoriales / artículos enumerados en la página de inicio de *PunyInform*.

Siempre que tengas problemas, puedes acudir a los foros de intfiction.org. Escribe en la categoría "Inform 6" si se trata sobre *PunyInform*. La gente en ese foro suele ser muy amigable y deseosa de ayudar. También es posible que quieras unirte al servidor de Discord de *PunyInform*.

```
KnockOn:
    "You knock and wait
```

```
stant Story       "Minimal";
stant Headline    "^A sample game which uses PunyInform.^";
stant INITIAL_LOCATION_VALUE = Library;

lude "globals.h";
lude "puny.h";

ect Library "The Library"
 with
     description "You are in a library.",
 has light;

ect  -> Box "box"
 with
     name 'box',
     inside_description "It feels so nice, standing in the box.",
 has container open openable enterable;

itialise;
 print "^^And so the story begins...^^";
```

Código mínimo de un juego en PunyInform.

```
Object FrontDoor "front door"
    with
        name 'front' 'door',
        description "Looks like a very sturdy oak door. Fine craftmanship.",
        when_open [;
            if(location == FrontPorch)
                "The front door is open, beckoning you inside.";
            else
                "The front door is open, showing you a glimpse of the porch
                    and lawn outside.";
        ],
        when_closed "The sturdy front door is closed.",
        before [;
            KnockOn:
                "You knock and wait in silence. There is no reply.";
        ],
        found_in FrontPorch Entrance,
        door_dir (n_to) (s_to),
        with_key MetalKey,
    has static door openable lockable locked;
```

Echemos un vistazo a cómo se vería un objeto más complejo.

La librería tiene un analizador sintáctico de tipo Infocom, que admite frases como “poner todos los libros excepto el azul en el estante”. Tiene un conjunto de aproximadamente 50 verbos estándar (“coger”, “abrir”, “cerrar”, etc.) más sinónimos.

Enlaces

- *PunyInform*: **https://github.com/johanberntsson/PunyInform**
- Manual de *PunyInform*: **https://github.com/johanberntsson/PunyInform/wiki/manual**
- The Inform Designer’s Manual, 4th Edition: **http://www.inform-fiction.org/manual/html/index.html**
- **Ozmoo** (nuestro intérprete de código-Z para los ordenadores Commodore de 8 bits):
- **https://github.com/johanberntsson/Ozmoo**
- La categoría **Inform 6** de los foros de intfiction.org: **https://intfiction.org/c/authoring/inform-6/66**
- Servidor de Discord de *PunyInform*: **http://tinyurl.com/punydiscord**
- Puddle BuildTools: **https://github.com/ByteProject/Puddle-BuildTools**

Ilustración titulada "Coraje", amablemente cedida por Kay, que realiza lienzos personalizados por encargo. Los precios varían según tamaño y diseño, pero siempre resultan asequibles. Contacto en Twitter: @Kaydara_Ethryn



Carátula de Urban Witch Story, de Postmodern Adventures, realizada por Paco García.

CAAD 54 v1.1 | Noviembre 2021
Año XXXIII
Tercera Edad
Publicación aventurera de aparición aleatoria

★ ★ ★

Director:
Juan J. Muñoz Falcó
@Juanjoide

Maquetación & Diseño
Carlos Cabezuelo

@cabezuelostudio

Colaboradores:
Rogério Biondi, Dardo, FX, J.A. Rubio, Sergio Costas, Fredrik Ramsberg, Mark Hardisty, Filipe Veiga, André Leão.

Contacto:
CAAD
Apartado 319
46080 Valencia


NEXUM
GALAXY
NEXUM
GALAXY
NEXUM
GALAXY
ASTEROIDS
Juego Espacial 4x
y Expansión "Asteroids"
eclipse
editorial
Más información: www.eclipseeditorial.com